

ESTUDIO SILVERIA, A.I.

Crónicas de Rhum d100

El RPG de Fantasía Épica y Heroica

Adolfo González Hernández y David Camacho Varona

16/11/2012

Basado en el Sistema de Reglas conocido como Nova System d100, en el que sus desarrolladores han gastado más de diez años de testeo y revisiones

Índice Principal

AVISO IMPORTANTE	8
Creative Commons Legal Code	8
Attribution-NonCommercial-NoDerivs 3.0 Unported	8
License	9
Creative Commons Notice	13
INTROITOS: ¿QUÉ ES UN RPG O JUEGO DE ROL?	14
FUNDAMENTOS DEL NOVA SYSTEM: SISTEMA DE PUNTOS DE AVENTURA	16
FUNDAMENTOS DEL NOVA SYSTEM: TIRADAS CON LOS DADOS Y REGLAS PRINCIPALES.....	18
FUNDAMENTOS DEL NOVA SYSTEM: CARACTERÍSTICAS BÁSICAS	19
FUNDAMENTOS DEL NOVA SYSTEM: SALVACIONES BÁSICAS.....	21
FUNDAMENTOS DEL NOVA SYSTEM: TALENTOS	23
FUNDAMENTOS DEL NOVA SYSTEM: HABILIDADES	25
TALENTO DE ARMAS PERFORANTES LIGERAS	27
TALENTO DE ARMAS PERFORANTES INTERMEDIAS	27
TALENTO DE ARMAS PERFORANTES PESADAS.....	27
TALENTO DE ARMAS CORTANTES LIGERAS	28
TALENTO DE ARMAS CORTANTES INTERMEDIAS	28
TALENTO DE ARMAS CORTANTES PESADAS.....	28
TALENTO DE ARMAS CONTUNDENTES LIGERAS.....	29
TALENTO DE ARMAS CONTUNDENTES INTERMEDIAS.....	29
TALENTO DE ARMAS CONTUNDENTES PESADAS	29
TALENTO DE ARMAS DE PROYECTILES.....	30
TALENTO DE ARCOS Y BALLESTAS.....	30
TALENTO DE LANZAS Y JABALINAS	31
TALENTO DE ARMAS A 2 MANOS	32
TALENTO DE ARMADURAS LIGERAS	32
TALENTO DE ARMADURAS INTERMEDIAS.....	33
TALENTO DE ARMADURAS PESADAS	33
TALENTO DE DEFENSA ADRENAL.....	34
TALENTO DE PUNTOS DE GOLPE (Con)	35
TALENTO DE ARTES MARCIALES	36
TALENTO DE ESTRATEGIA Y CONOCIMIENTO MILITAR.....	39

Crónicas de Rhum d100

TALENTO DE ESGRIMA (OPCIONAL).....	40
TALENTO DE SUPERVIVENCIA.....	41
TALENTO DE ADIESTRAMIENTO ANIMAL.....	42
TALENTO DE ATLETISMO.....	43
TALENTO DE RELACIONES SOCIALES Y COMUNICACIÓN.....	44
TALENTO DE SUBTERFUGIO/SIGILO.....	46
TALENTO DE RELIGIÓN Y HUMANIDADES.....	47
TALENTO DE ASTROLOGÍA Y CIENCIAS APLICADAS.....	49
TALENTO COMERCIAL.....	50
TALENTO DE ARTES.....	50
TALENTO DE OFICIOS.....	51
TALENTO DE CONOCIMIENTO DEL REINO/ PROYECCIÓN DEL REINO.....	53
CRÓNICAS DE RHUM: RAZAS DE PERSONAJE.....	55
ALEDIANOS.....	58
TURANIOS.....	59
SIDHE.....	60
MADÍES (MADI SILFIH ANUIH).....	60
TORGEMÍES (KOTHIANOS).....	61
BOLTARIANN.....	62
MEDIANOS (El Pueblo Pequeño).....	63
FUNDAMENTOS DEL NOVA SYSTEM: ARQUETIPOS DE PERSONAJE AVENTURERO.....	64
FUNDAMENTOS DEL NOVA SYSTEM: VENTAJAS.....	67
FUNDAMENTOS DEL NOVA SYSTEM: DESVENTAJAS.....	76
CLASES PREDILECTAS Y ARMAS RACIALES: LEGADO DE LOS ANCESTROS.....	84
FUNDAMENTOS DEL NOVA SYSTEM: TIEMPO DE JUEGO.....	85
FUNDAMENTOS DEL NOVA SYSTEM: POSICIÓN.....	87
FUNDAMENTOS DEL NOVA SYSTEM: SITUACIÓN.....	88
FUNDAMENTOS DEL NOVA SYSTEM: ESCENOGRAFÍA Y ESCENARIO.....	90
FUNDAMENTOS DEL NOVA SYSTEM: CLIMATOLOGÍA Y OROGRAFÍA.....	92
FUNDAMENTOS DEL NOVA SYSTEM: DESPLAZAMIENTO.....	97
FUNDAMENTOS DEL NOVA SYSTEM: EQUIPO Y ARMAMENTO.....	100
FABRICACIÓN DE POCIONES Y ELIXIRES: EL CAMINO DEL ALQUIMISTA.....	113
OPCIONES ADICIONALES: PLANTAS MEDICINALES.....	114
REGLAS BÁSICAS: LOS ENCUENTROS.....	117

Crónicas de Rhum d100

REGLAS BÁSICAS: EL COMBATE	118
TIRADAS ABIERTAS Y PIFIAS EN COMBATE.....	121
ASALTO-SORPRESA: TIEMPO MUERTO	122
PREPARAR UNA EMBOSCADA	123
A LO BESTIA: COMBATE SIN ARMAS	124
COMBATE ARMADO: REGLAS BÁSICAS.....	125
MOVIMIENTO EN COMBATE: FRENTE, FLANCOS Y ESPALDA.....	127
MOVIMIENTO EN COMBATE: ZONAS ACTIVAS Y ZONAS INACTIVAS.....	128
MOVIMIENTO EN COMBATE: CORRIENDO A LO LOCO	129
TAMAÑO DE LOS PERSONAJES Y CRIATURAS EN COMBATE	130
PRESAS Y PROYECCIONES: LUCHA LIBRE EN LA ARENA	131
OJO DE HALCÓN.....	132
TÁCTICAS DE COMBATE: COMBATE DUAL Y GRUPAL.....	134
BROQUELES, RODELAS Y ESCUDOS: UNA BARRERA ADICIONAL	135
DAÑO DE ARMAS E IMPACTOS CRÍTICOS.....	136
RESISTENCIA Y ROTURA DE LAS ARMAS.....	138
PARADA DE PROYECTILES.....	140
HERIDAS Y MUERTE: EL MÁS ALLÁ.....	141
REGLAS BÁSICAS: SALVACIONES MENTALES Y TRASTORNOS PSÍQUICOS. LA CORDURA DE LOS PERSONAJES	143
VENENOS Y ENFERMEDADES: LOS ENEMIGOS INVISIBLES.....	146
RESISTENCIA Y ROTURA DE LOS OBJETOS	151
ESTRATEGIA MILITAR: FORMACIONES DE COMBATE	153
REGLAMENTO PARA COMBATE CON VEHÍCULOS Y CABALLERÍAS	158
REGLAMENTO PARA EL COMBATE AÉREO	160
REGLAMENTO PARA COMBATE SUBACUÁTICO	162
CRÓNICAS DE RHUM: TRASFONDO PRINCIPAL	164
CRONOLOGÍA DE RHUM: LA PRIMERA EDAD	166
CRONOLOGÍA DE LA 1º EDAD (CRÓNICAS DE RHUM).....	167
PHAIN: LA NACIÓN DE LOS HOMBRES	241
DORIATH: LA NACIÓN DE LOS BÁRBAROS ORIENTALES.....	247
BOSQUE NEGRO: EL PAÍS DE LOS SILVANOS	249
LA CORDILLERA DEL AMÁN: ORGULLO DE CANTEROS.....	251
LAS COSTAS DEL AMÁN: EL MILAGRO DE RHIYANAH	253

Crónicas de Rhum d100

EL IMPERIO NEGRO: AL OTRO LADO DE RHUM.....	256
LOS REYES DE LAS DUNAS: EL MISTERIO DEL ARDIENTE SUR	258
APRENDER MAGIA: EL CAMINO DEL ARTE	259
MAGIA ARCANA: VIAS MÁGICAS Y NIVELES DE PODER	262
ESCUELAS DE MAGIA ARCANA: ALTERACIÓN.....	264
LISTAS ELEMENTALES: FUEGO	264
LISTAS ELEMENTALES: AIRE	265
LISTAS ELEMENTALES: TIERRA.....	266
LISTAS ELEMENTALES: AGUA.....	267
CONTROL DEL CLIMA: LLUVIA	268
CONTROL DEL CLIMA: CALOR.....	270
CONTROL DEL CLIMA: FRÍO	271
ESCUELAS DE MAGIA ARCANA: INVOCACIÓN	272
HECHIZOS DE LLAMADA	272
HECHIZOS DE CONVOCATORIA.....	274
HECHIZOS DE ATADURA	275
ESCUELAS DE MAGIA: PERMUTACIÓN.....	277
LEYES DE LA GRAVEDAD.....	277
LEYES DE LA ELECTRICIDAD	278
LEYES DEL MAGNETISMO	280
LEYES DEL TIEMPO	281
ESCUELAS DE MAGIA: ABJURACIÓN	282
ARTE DE LA DISIPACIÓN	282
ARTE DE LA ABJURACIÓN	283
ARTE DE PROTECCIÓN.....	283
ESCUELAS DE MAGIA: NIGROMANCIA	284
MALDICIONES	284
LEVANTAMIENTOS.....	285
QUIMERAS NO-MUERTAS	288
MAGIA NATURAL: EL LEGADO DE LOS SABIOS	289
ARTE DE LA SUPERVIVENCIA	290
ARTE DE MEJORA FÍSICA	291
VÍAS NATURALES: PROTECCIONES.....	291
VÍAS NATURALES: SANACIÓN Y DEPURACIÓN.....	292

VÍAS NATURALES: REPARACIÓN DE HUESOS.....	293
VÍAS NATURALES: REPARACIÓN DE MÚSCULOS Y TEJIDOS	294
VÍAS NATURALES: REPARACIÓN DE ÓRGANOS	295
MAGIA DIVINA: EL LEGADO DE LOS DIOSES	297
VÍAS CLERICALES: BENDICIONES.....	298
VÍAS CLERICALES: PROTECCIONES	298
VÍAS CLERICALES: LIMPIEZAS.....	299
VÍAS CLERICALES: EXORCISMOS	300
MENTALISMO: EL PODER DE LOS ANTIGUOS.....	301
VÍAS MENTALES: TELEQUINESIS	303
VÍAS MENTALES: TELEPATÍA.....	304
VÍAS MENTALES: PIROQUINESIS.....	305
VÍAS MENTALES: CONTROL MENTAL	306
VÍAS MENTALES: CURACIÓN MENTAL	307
VÍAS MENTALES: SALVAGUARDA MENTAL.....	308
VÍAS MENTALES: DETECCIÓN MENTAL	309
VÍAS MENTALES: MEJORA FÍSICA.....	310
VÍAS MENTALES: MANIPULACIÓN ELEMENTAL.....	311
CANCIONES DEL BARDO: EL PODER DE LA MÚSICA.....	312
CANCIONES DEL BARDO: EMOCIONES.....	313
CANCIONES DEL BARDO: MARCHAS MILITARES.....	315
CANCIONES DEL BARDO: FRECUENCIAS SONORAS	316
CANCIONES DEL BARDO: INTERACCIÓN SOCIAL.....	317
REGLAMENTO DE CRIATURAS	317
CRIATURAS TERRENALES	318
VENTAJAS Y DESVENTAJAS PARA CRIATURAS TERRENALES.....	319
CRIATURAS SOBRENATURALES.....	323
VENTAJAS Y DESVENTAJAS PARA CRIATURAS SOBRENATURALES	324
CRIATURAS DIVINAS: SIN LÍMITES	328
DIRIGIR UNA CAMPAÑA: BASES PARA ARBITRAR PARTIDAS	330
CONSEJOS PARA DIRIGIR UNA CAMPAÑA: PASOS MÍTICOS Y SESIONES DE JUEGO	332
MUNDOS ALTERNATIVOS.....	335
UN BUEN MASTER.....	336
GENERADOR DE COMUNIDADES: EL MUNDO DEL DJ.....	337

Crónicas de Rhum d100

PERSONAJES NO JUGADORES: LA MANO DEL DESTINO	341
CLASES NO PROFESIONALES: GENTE CORRIENTE.....	342
SICARIO/MATÓN.....	344
ARTESANO	344
FUNCIONARIO.....	344
ERUDITO	345
FRAILE.....	345
SIERVOS DE LA GLEBA: EL PUEBLO LLANO	346
CORRUPCIÓN Y MORAL DE LOS PERSONAJES	347
RECOMPENSAS Y EXPERIENCIA	352
BESTIARIO DEL CONTINENTE DE RHUM.....	356
CRIATURAS TERRENALES: EL MUNDO ANIMAL	356
PNJ'S: EL MUNDO DE AVENTURAS	360
EL IMPERIO NEGRO Y SUS LACAYOS: LA SOMBRA DE ORIENTE	366
EL CLAN DE LA LLAMA: ODIO, SANGRE Y FURIA ASESINA.....	366
LOS SIERVOS DE AKELESS: PODERES SINIESTROS	371
NO MUERTOS: EL HEDOR DE LA MUERTE	371
BESTIAS MÁGICAS Y PRIMIGENIOS OSCUROS: EL PACTO DEL DESTRUCTOR.....	376
OGRUH-EKRIH, EL GENERAL DE LAS SOMBRAS	381
AKELESS, EL MENSAJERO DE LOS DIOSES OSCUROS.....	382
DAÑO DE ARMAS CUERPO A CUERPO	383
ARMAS DE PROYECTILES	384
ESCUDOS Y BROQUELES	385
ARMADURAS	385
REGLAS OPCIONALES: ARMAS EXÓTICAS.....	386
TABLA DE LOCALIZACIÓN	386
CRÍTICOS DE CORTE.....	387
CRÍTICOS DE PERFORACIÓN	388
CRÍTICOS DE CONTUNDENCIA	389
CRÍTICOS DE PROYECTILES.....	390
CRÍTICOS DE QUEMADURAS.....	391
CRÍTICOS DE CONGELACIÓN.....	392
CRÍTICOS DE ELECTRO	393
CRÍTICOS PARA CRIATURAS GRANDES	398

CRÍTICOS PARA CRIATURAS ENORMES	395
APÉNDICES: DICCIONARIO DE LENGUA OCCIDENTAL.....	396

AVISO IMPORTANTE

*"Los derechos de este manual RPG, hasta el día de su comercialización legal, están protegidos por el derecho penal internacional bajo una licencia **Creative Commons** de características especiales, las cuales detallamos más abajo. **Crónicas de Rhum d100** es propiedad intelectual y artística de **Adolfo González Hernández** y **David Camacho Varona**, cualquier intento de distribución comercial, plagio por parte de terceros, pirateo, modificación de contenidos, libre distribución de material contenido en este texto o actividades ilícitas o ilegales, será denunciado y llevado ante un tribunal legal, aunque la licencia no nos conceda atención jurídica, pero aun así nos protege contra actividades delictivas y/o ilegales. El texto puede usarse **sólo para disfrute personal**, y sin participación de terceras personas y/o instituciones con ánimo de lucro. Considerando que los contenidos de la licencia deben ser legalmente precisados, pasamos a detallarlos a continuación:*



Crónicas de Rhum d100 por Adolfo González Hernández y David Camacho Varona se encuentra bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported](#).

[Creative Commons](#)



Creative Commons Legal Code

[Attribution-NonCommercial-NoDerivs 3.0 Unported](#)



CREATIVE COMMONS CORPORATION IS NOT A LAW FIRM AND DOES NOT PROVIDE LEGAL SERVICES. DISTRIBUTION OF THIS LICENSE DOES NOT CREATE AN ATTORNEY-CLIENT RELATIONSHIP. CREATIVE COMMONS PROVIDES THIS INFORMATION ON AN "AS-IS" BASIS. CREATIVE COMMONS MAKES NO WARRANTIES REGARDING THE INFORMATION PROVIDED, AND DISCLAIMS LIABILITY FOR DAMAGES RESULTING FROM ITS USE.

License

THE WORK (AS DEFINED BELOW) IS PROVIDED UNDER THE TERMS OF THIS CREATIVE COMMONS PUBLIC LICENSE ("CCPL" OR "LICENSE"). THE WORK IS PROTECTED BY COPYRIGHT AND/OR OTHER APPLICABLE LAW. ANY USE OF THE WORK OTHER THAN AS AUTHORIZED UNDER THIS LICENSE OR COPYRIGHT LAW IS PROHIBITED.

BY EXERCISING ANY RIGHTS TO THE WORK PROVIDED HERE, YOU ACCEPT AND AGREE TO BE BOUND BY THE TERMS OF THIS LICENSE. TO THE EXTENT THIS LICENSE MAY BE CONSIDERED TO BE A CONTRACT, THE LICENSOR GRANTS YOU THE RIGHTS CONTAINED HERE IN CONSIDERATION OF YOUR ACCEPTANCE OF SUCH TERMS AND CONDITIONS.

1. Definitions

- a. **"Adaptation"** means a work based upon the Work, or upon the Work and other pre-existing works, such as a translation, adaptation, derivative work, arrangement of music or other alterations of a literary or artistic work, or phonogram or performance and includes cinematographic adaptations or any other form in which the Work may be recast, transformed, or adapted including in any form recognizably derived from the original, except that a work that constitutes a Collection will not be considered an Adaptation for the purpose of this License. For the avoidance of doubt, where the Work is a musical work, performance or phonogram, the synchronization of the Work in timed-relation with a moving image ("synching") will be considered an Adaptation for the purpose of this License.
- b. **"Collection"** means a collection of literary or artistic works, such as encyclopedias and anthologies, or performances, phonograms or broadcasts, or other works or subject matter other than works listed in Section 1(f) below, which, by reason of the selection and arrangement of their contents, constitute intellectual creations, in which the Work is included in its entirety in unmodified form along with one or more other contributions, each constituting separate and independent works in themselves, which together are assembled into a collective whole. A work that constitutes a Collection will not be considered an Adaptation (as defined above) for the purposes of this License.
- c. **"Distribute"** means to make available to the public the original and copies of the Work through sale or other transfer of ownership.
- d. **"Licensor"** means the individual, individuals, entity or entities that offer(s) the Work under the terms of this License.
- e. **"Original Author"** means, in the case of a literary or artistic work, the individual, individuals, entity or entities who created the Work or if no individual or entity can be identified, the publisher; and in addition (i) in the case of a performance the actors, singers, musicians, dancers, and other persons who act, sing, deliver, declaim, play in, interpret or otherwise perform literary or artistic works or expressions of folklore; (ii) in

the case of a phonogram the producer being the person or legal entity who first fixes the sounds of a performance or other sounds; and, (iii) in the case of broadcasts, the organization that transmits the broadcast.

- f. **"Work"** means the literary and/or artistic work offered under the terms of this License including without limitation any production in the literary, scientific and artistic domain, whatever may be the mode or form of its expression including digital form, such as a book, pamphlet and other writing; a lecture, address, sermon or other work of the same nature; a dramatic or dramatico-musical work; a choreographic work or entertainment in dumb show; a musical composition with or without words; a cinematographic work to which are assimilated works expressed by a process analogous to cinematography; a work of drawing, painting, architecture, sculpture, engraving or lithography; a photographic work to which are assimilated works expressed by a process analogous to photography; a work of applied art; an illustration, map, plan, sketch or three-dimensional work relative to geography, topography, architecture or science; a performance; a broadcast; a phonogram; a compilation of data to the extent it is protected as a copyrightable work; or a work performed by a variety or circus performer to the extent it is not otherwise considered a literary or artistic work.
- g. **"You"** means an individual or entity exercising rights under this License who has not previously violated the terms of this License with respect to the Work, or who has received express permission from the Licensor to exercise rights under this License despite a previous violation.
- h. **"Publicly Perform"** means to perform public recitations of the Work and to communicate to the public those public recitations, by any means or process, including by wire or wireless means or public digital performances; to make available to the public Works in such a way that members of the public may access these Works from a place and at a place individually chosen by them; to perform the Work to the public by any means or process and the communication to the public of the performances of the Work, including by public digital performance; to broadcast and rebroadcast the Work by any means including signs, sounds or images.
- i. **"Reproduce"** means to make copies of the Work by any means including without limitation by sound or visual recordings and the right of fixation and reproducing fixations of the Work, including storage of a protected performance or phonogram in digital form or other electronic medium.

2. Fair Dealing Rights. *Nothing in this License is intended to reduce, limit, or restrict any uses free from copyright or rights arising from limitations or exceptions that are provided for in connection with the copyright protection under copyright law or other applicable laws.*

3. License Grant. *Subject to the terms and conditions of this License, Licensor hereby grants you a worldwide, royalty-free, non-exclusive, perpetual (for the duration of the applicable copyright) license to exercise the rights in the Work as stated below:*

- a. *to Reproduce the Work, to incorporate the Work into one or more Collections, and to Reproduce the Work as incorporated in the Collections; and,*
- b. *to Distribute and Publicly Perform the Work including as incorporated in Collections.*

The above rights may be exercised in all media and formats whether now known or hereafter devised. The above rights include the right to make such modifications as are technically necessary to exercise the rights in other media and formats, but otherwise you have no rights to make Adaptations. Subject to 8(f), all rights not expressly granted by Licensor are hereby reserved, including but not limited to the rights set forth in Section 4(d).

4. Restrictions. *The license granted in Section 3 above is expressly made subject to and limited by the following restrictions:*

- a. *You may Distribute or Publicly Perform the Work only under the terms of this License. You must include a copy of or the Uniform Resource Identifier (URI) for, this License with every copy of the Work You Distribute or Publicly Perform. You may not offer or impose any terms on the Work that restrict the terms of this License or the ability of the recipient of the Work to exercise the rights granted to that recipient under the terms of the License. You may not sublicense the Work. You must keep intact all notices that refer to this License and to the disclaimer of warranties with every copy of the Work You Distribute or Publicly Perform. When You Distribute or Publicly Perform the Work, You may not impose any effective technological measures on the Work that restrict the ability of a recipient of the Work from You to exercise the rights granted to that recipient under the terms of the License. This Section 4(a) applies to the Work as incorporated in a Collection, but this does not require the Collection apart from the Work itself to be made subject to the terms of this License. If You create a Collection, upon notice from any Licensor You must, to the extent practicable, remove from the Collection any credit as required by Section 4(c), as requested.*
- b. *You may not exercise any of the rights granted to You in Section 3 above in any manner that is primarily intended for or directed toward commercial advantage or private monetary compensation. The exchange of the Work for other copyrighted works by means of digital file-sharing or otherwise shall not be considered to be intended for or directed toward commercial advantage or private monetary compensation, provided there is no payment of any monetary compensation in connection with the exchange of copyrighted works.*
- c. *If You Distribute, or Publicly Perform the Work or Collections, You must, unless a request has been made pursuant to Section 4(a), keep intact all copyright notices for the Work and provide, reasonable to the medium or means You are utilizing: (i) the name of the Original Author (or pseudonym, if applicable) if supplied, and/or if the Original Author and/or Licensor designate another party or parties (e.g., a sponsor institute, publishing entity, journal) for attribution ("Attribution Parties") in Licensor's copyright notice, terms of service or by other reasonable means, the name of such party or parties; (ii) the title of the Work if supplied; (iii) to the extent reasonably practicable, the URI, if any, that Licensor specifies to be associated with the Work, unless such URI does not refer to the copyright notice or licensing information for the Work. The credit required by this Section 4(c) may be implemented in any reasonable manner; provided, however, that in the case of a Collection, at a minimum such credit will appear, if a credit for all contributing authors of Collection appears, then as part of these credits and in a manner at least as prominent as the credits for the other contributing authors. For the avoidance of doubt, You may only use the credit required by this Section for the purpose of attribution in the manner set out above and, by exercising Your rights under this License, You may not implicitly or explicitly assert or imply any connection with, sponsorship or endorsement by the Original Author, Licensor and/or Attribution Parties, as appropriate, of You or Your use of the Work, without the separate, express prior written permission of the Original Author, Licensor and/or Attribution Parties.*
- d. *For the avoidance of doubt:*
 - i. **Non-waivable Compulsory License Schemes.** *In those jurisdictions in which the right to collect royalties through any statutory or compulsory licensing scheme cannot be waived, the Licensor reserves the exclusive right to collect such royalties for any exercise by You of the rights granted under this License;*

- ii. **Waivable Compulsory License Schemes.** *In those jurisdictions in which the right to collect royalties through any statutory or compulsory licensing scheme can be waived, the Licensor reserves the exclusive right to collect such royalties for any exercise by You of the rights granted under this License if Your exercise of such rights is for a purpose or use which is otherwise than noncommercial as permitted under Section 4(b) and otherwise waives the right to collect royalties through any statutory or compulsory licensing scheme; and,*
- iii. **Voluntary License Schemes.** *The Licensor reserves the right to collect royalties, whether individually or, in the event that the Licensor is a member of a collecting society that administers voluntary licensing schemes, via that society, from any exercise by You of the rights granted under this License that is for a purpose or use which is otherwise than noncommercial as permitted under Section 4(b).*
- e. *Except as otherwise agreed in writing by the Licensor or as may be otherwise permitted by applicable law, if You Reproduce, Distribute or Publicly Perform the Work either by itself or as part of any Collections, You must not distort, mutilate, modify or take other derogatory action in relation to the Work which would be prejudicial to the Original Author's honor or reputation.*

5. Representations, Warranties and Disclaimer

UNLESS OTHERWISE MUTUALLY AGREED BY THE PARTIES IN WRITING, LICENSOR OFFERS THE WORK AS-IS AND MAKES NO REPRESENTATIONS OR WARRANTIES OF ANY KIND CONCERNING THE WORK, EXPRESS, IMPLIED, STATUTORY OR OTHERWISE, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, WARRANTIES OF TITLE, MERCHANTIBILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, NONINFRINGEMENT, OR THE ABSENCE OF LATENT OR OTHER DEFECTS, ACCURACY, OR THE PRESENCE OF ABSENCE OF ERRORS, WHETHER OR NOT DISCOVERABLE. SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OF IMPLIED WARRANTIES, SO SUCH EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU.

6. Limitation on Liability. EXCEPT TO THE EXTENT REQUIRED BY APPLICABLE LAW, IN NO EVENT WILL LICENSOR BE LIABLE TO YOU ON ANY LEGAL THEORY FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, CONSEQUENTIAL, PUNITIVE OR EXEMPLARY DAMAGES ARISING OUT OF THIS LICENSE OR THE USE OF THE WORK, EVEN IF LICENSOR HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

7. Termination

- a. *This License and the rights granted hereunder will terminate automatically upon any breach by You of the terms of this License. Individuals or entities who have received Collections from You under this License, however, will not have their licenses terminated provided such individuals or entities remain in full compliance with those licenses. Sections 1, 2, 5, 6, 7, and 8 will survive any termination of this License.*
- b. *Subject to the above terms and conditions, the license granted here is perpetual (for the duration of the applicable copyright in the Work). Notwithstanding the above, Licensor reserves the right to release the Work under different license terms or to stop distributing the Work at any time; provided, however that any such election will not serve to withdraw this License (or any other license that has been, or is required to be,*

granted under the terms of this License), and this License will continue in full force and effect unless terminated as stated above.

8. Miscellaneous

- a. *Each time You Distribute or Publicly Perform the Work or a Collection, the Licensor offers to the recipient a license to the Work on the same terms and conditions as the license granted to You under this License.*
- b. *If any provision of this License is invalid or unenforceable under applicable law, it shall not affect the validity or enforceability of the remainder of the terms of this License, and without further action by the parties to this agreement, such provision shall be reformed to the minimum extent necessary to make such provision valid and enforceable.*
- c. *No term or provision of this License shall be deemed waived and no breach consented to unless such waiver or consent shall be in writing and signed by the party to be charged with such waiver or consent.*
- d. *This License constitutes the entire agreement between the parties with respect to the Work licensed here. There are no understandings, agreements or representations with respect to the Work not specified here. Licensor shall not be bound by any additional provisions that may appear in any communication from You. This License may not be modified without the mutual written agreement of the Licensor and You.*
- e. *The rights granted under, and the subject matter referenced, in this License were drafted utilizing the terminology of the Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works (as amended on September 28, 1979), the Rome Convention of 1961, the WIPO Copyright Treaty of 1996, the WIPO Performances and Phonograms Treaty of 1996 and the Universal Copyright Convention (as revised on July 24, 1971). These rights and subject matter take effect in the relevant jurisdiction in which the License terms are sought to be enforced according to the corresponding provisions of the implementation of those treaty provisions in the applicable national law. If the standard suite of rights granted under applicable copyright law includes additional rights not granted under this License, such additional rights are deemed to be included in the License; this License is not intended to restrict the license of any rights under applicable law.*

Creative Commons Notice

Creative Commons is not a party to this License, and makes no warranty whatsoever in connection with the Work. Creative Commons will not be liable to You or any party on any legal theory for any damages whatsoever, including without limitation any general, special, incidental or consequential damages arising in connection to this license.

Notwithstanding the foregoing two (2) sentences, if Creative Commons has expressly identified itself as the Licensor hereunder, it shall have all rights and obligations of Licensor.

Except for the limited purpose of indicating to the public that the Work is licensed under the CCPL, Creative Commons does not authorize the use by either party of the trademark "Creative Commons" or any related trademark or logo of Creative Commons without the prior written consent of Creative Commons. Any permitted use will be in compliance with Creative Commons' then-current trademark usage guidelines, as may be published on its website or otherwise made available upon request from time to time. For the avoidance of doubt, this trademark restriction does not form part of this License.

Creative Commons may be contacted at <http://creativecommons.org/>.

INTROITOS: ¿QUÉ ES UN RPG O JUEGO DE ROL?

*“Mucha gente se hace esta pregunta cada vez que ve a los jugadores de un viernes o sábado por la tarde sentarse en una mesa rodeados de patatas fritas, refrescos baratos, un libro de reglas y dados extraños, papeles por todas partes y comienzan a escuchar el relato de un individuo al que llaman Director de Juego, que no es otro que el árbitro de las reglas principales y el que se encarga de la narración, de preguntar a los jugadores qué hacen sus personajes o PJ's, de administrar las jugadas y juzgar si las pruebas o CD's que realizan los protagonistas alcanzan las expectativas de sus Habilidades profesionales, etc, etc. En fin, no es sino una **simulación**, un juego de mesa en el que el tablero es la imaginación de los jugadores y el Máster o DJ, los cuales desarrollan una historia en el **Escenario de Campaña**, que no es otro que el lugar fantástico o ficticio, un mundo de aventuras en donde los que poseen una **ficha de personaje jugador** realizan hazañas, misiones de rescate de princesas capturadas por facinerosos asaltantes de caminos que piden una recompensa por devolverla en buen estado, o que limpian los caminos de bandas de criminales y elementos delictivos de carácter medieval. Quizás los PJ's estén involucrados en una cadena de acontecimientos que los acaba llevando a descubrir que, en realidad, toda la mafia de asaltantes y bandoleros estaba liderada por un noble proscrito al que el rey había repudiado, o un hechicero de la corte resentido, que había jurado vengarse y ha llevado demasiado lejos sus planes de represalia contra la corona, o bien planea hacerse con ella y suplantarse al monarca para reinar como un tirano sin escrúpulos y los protagonistas, los PJ's o **miembros del reparto**, deben detenerle... todas y muchas más cosas pueden escenificarse y prepararse con un Escenario de Campaña, mientras la imaginación del Máster sea buena y tenga a mano un conjunto de reglas y un **sistema de juego**, el cual permite a los jugadores sentados a la mesa elaborar una ficha, la cual posee características y bases numéricas que nos hablan del potencial profesional o de aventurero de su personaje, y que muestran unas estadísticas, las cuales le permitirán al DJ con una simple tirada de dados determinar si el Guerrero del grupo ha golpeado con su espada al Goblin de turno, si el Picaro ha desactivado la trampa que impedía el paso a las mazmorras del perverso hechicero de la corte que se quiere vengar del rey y su hija, o si el Mago del grupo ha lanzado a tiempo un hechizo de protección que asegure el bienestar y la seguridad de los héroes frente a amenazas de carácter arcano o sobrenatural.*

*Un **RPG**, no es otra cosa que una actividad social, de ocio y divertimento de las personas que se sientan a la mesa a comer chucherías y beber refrescos baratos, un rato de esparcimiento en donde, si todos son justos y equitativos a la hora de representar las funciones o la personalidad de su miembro del reparto, y si el DJ es buen improvisador y ecuánime a la hora de aplicar las reglas, puede traducirse en unas tardes memorables, en donde la acción trascurra fluida, los argumentos y tramas sean brillantes, sucedan cosas insospechadas (como que los dados a veces se muestren generosos o incluso parezcan estar en contra de algunos jugadores, pero es lo que tiene el azar, caramba) o que los enemigos y los malvados PNJ's que muestre el Director*

de Juego sean realmente facinerosos cinematográficos que parecen calcados de alguna serie de TV o películas del género fantástico, y eso aporte una riqueza argumental que pocos podrían igualar en un guión de cine. Porque un RPG no es otra cosa que un **guión teatral interactivo**, en donde los jugadores no son meros protagonistas de unos sucesos y acontecimientos que pasan por ellos en el Escenario de Campaña sin afectarles a penas, sino que definen aquello que sucede en cada momento, y todos sus actos y sus consecuencias tienen unos efectos sobre el mismo, y los cambios que ellos operan en el mundo de aventuras, aunque no sean de carácter universal o den una vuelta a todo el curso de la historia de ese mundo ficticio, al menos sí lo sea a nivel de la experiencia de sus jugadores y que al menos, en una localidad o aldea de ese mundo creado por el Máster, se les recuerde en una plaza o lonja del mercado y tengan una calle o estatua dedicada a su memoria. A veces con eso basta, y no hace falta salvar al continente de una invasión de criaturas planarias procedentes de una dimensión infernal (aunque, a niveles épicos de Nova System, eso sería bastante factible para el poder de algunos personajes). Hay todo tipo de ambientaciones fantásticas, pero las más valoradas y esperadas siempre por los jugadores son las que las condiciones de supervivencia son extremas, o bastante difíciles, en donde se sienten útiles con sus PJ's y sus héroes, en donde creen que están prestando un servicio a la comunidad medieval o fantástica del Escenario de Campaña, en donde pueden sentirse protagonistas e importantes, aunque sea a nivel del condado o feudo de la última frontera del reino de los hombres.

Crónicas de Rhum, es una ambientación de ese calado, bastante completa y de un trasfondo muy enriquecido, pero no por ello, cerrada y lineal, sino que los PJ's y los propios jugadores encontrarán una gran cantidad de material con el que empezar a jugar, incluso encontrarán algunas **fichas prediseñadas**, con las que comenzar a probar las reglas desde la misma tarde en la que el Director de Juego se considere preparado para dirigir una partida o sesión de control, la cual se recomienda sea pequeña y como una especie de "presentación" de sus jugadores y de los mercenarios o espadas de alquiler, granujas o aventureros que van a representar. **Nova System d100**, permite a los usuarios una experiencia de juego muy profunda y detallada, con fichas de personaje con muchas Habilidades y potenciales raciales, lo que les compensará con creces en los momentos en que necesiten algo más que repartir mamporros, desactivar trampas o lanzar conjuros de batalla, no es un RPG cualquiera, sino que, como todos los productos d100, su complejidad no está reñida con la jugabilidad, y hemos optimizado al máximo los contenidos, reglas universales y trasfondo o manera de crear un PJ para que la gente no se aburra mirando el resultado de cualquier tirada o CD que pida el Máster en eternas tablas y tablas de resultados y deducciones matemáticas, las cuales abruman a los novatos y a veces cargan las tintas a los amantes de la acción y las escenas al más puro estilo Hollywood. Pero hasta los jugadores con un gusto exquisito por los detalles y la interpretación pueden encontrar aquí su punto de referencia, porque este RPG es muy complejo en cuanto a trasfondo y cronología se refiere, culturas y especies a elegir, por lo que saldrán muy satisfechos si lo que desean es una relación más elaborada con los PNJ's, menos escenas de combate y guerra, y más exploración, investigación o interacción con el entorno, tanto, que hasta podrían basar una campaña completa sólo en ese apartado. Ya sea el estilo de juego que te guste, el de acción pura y dura, mazmorras atestadas de bichos perniciosos a los que partir el cuello a hachazo limpio o una historia de PJ creíble y contada desde los orígenes, éste es tu producto, con el que hemos intentado durante diez largos años de desarrollo y testeo eterno llegar a la

máxima cantidad de público posible, y no decepcionarlo. Con nuestros colaboradores y amigos, hemos pasado muchas tardes de correcciones y revisiones, si bien creemos que el producto es todavía muy joven, y queda muchísimo por hacer aún. La gente que formaba parte del staff inicial prácticamente se extinguió y fue abandonando poco a poco, pero los que quedamos, hemos aprendido muchísimo de esta experiencia, y la verdad, ha merecido la pena. Sin más, os dejo con las reglas universales de Nova System, y espero que, en el trasfondo y los contenidos de este RPG, obtengáis la inspiración para que vuestra imaginación vuele y los dados rueden durante tardes y tardes de anécdotas interesantes y sesiones de juego inolvidables. "

FUNDAMENTOS DEL NOVA SYSTEM: SISTEMA DE PUNTOS DE AVENTURA

Nosotros utilizaremos un **sistema d100**, es decir, un sistema numérico de reglas universales basado en las tiradas de un **dado d100**, es decir, un dado de cien caras, representado por dos d10 (dados de diez caras con números del 0 al 9, los cuales se pueden comprar en cualquier librería o tienda especializada), uno para las decenas y otro para las unidades, de modo que si lanzamos los dados y obtenemos un 0 y un 1, es equivalente a un 1, y si obtenemos un 00, es equivalente a un 100. El dado d100 introduce un sistema de probabilidad estadística, en el cual los personajes jugadores poseen habilidades desarrolladas al 20%, al 40%, al 60% o más de lo que se puede conseguir un éxito rotundo, esto es, un 100%. Pero hay personajes que llegan más allá, y sus destrezas o talentos les permiten llegar al 120%, 140% o incluso más. Estos seres son criaturas legendarias, que han superado los límites físicos de su profesión, y se pueden permitir el lujo de realizar proezas sobrehumanas, por encima de la media. A veces, el pertenecer a una raza especialmente dotada para algunas tareas (como los ligeros Sidhe o los resistentes Kothianos), permite al PJ obtener desde sus primeros años de carrera puntuaciones de Habilidad muy cercanas a este 100%, o incluso superarlas con creces.

El **Nova System**, es un **Sistema de Puntos de Aventura**, no usa "niveles de experiencia" ni "puntos de experiencia" (Px) como otros, sino que escenifica el avance profesional del aventurero o sus logros mediante un valor determinado del mismo en PA. A mayor nivel de profesionalidad, el aventurero posee un mayor número de PA gastados, y eso es un marcador de la carrera personal y sus metas finales. Después de cada sesión de juego, o tras varias de ellas, el Máster otorga a los jugadores una cantidad variable en PA a los jugadores, con los que pueden "comprar" mejoras para sus Habilidades, paliar Desventajas de raza, compensar pérdidas de Características, obtener Objetos especiales (con el consentimiento del DJ, claro está), y un largo etcétera. Además, el DJ puede añadir otra clase de recompensas, como cantidades monetarias, tesoros, propiedades feudales, títulos nobiliarios, etc.). Estos puntos son la moneda de cambio del sistema, lo que permite acceder a Habilidades y Talentos variados, pero siempre desde una perspectiva realista y una serie de reglas a aplicar (el Guerrero del grupo, por ejemplo, necesitará menos puntos para comprar Habilidades marciales que el Mago, el cual destacará más en académicas y las obtendrá a bajo coste).

Todos los personajes comienzan con **2.000 Puntos de Aventura**, con los cuales compran sus **Talentos, Habilidades**, mejoran sus **Características Básicas** y sus **Salvaciones**, los cuales

rentabilizan más si los dedican a los campos típicos de su profesión de aventurero, que son las siguientes: **Guerrero/Combatiente, Explorador/Montaraz, Granuja/Pícaro, Noble/Cortesano, Paladín/Caballero, Lanzador de Conjuros/Mago**. Hay razas básicas que son más acordes con algunas profesiones, y que pueden sacar un rendimiento muy alto en las mismas, ya que poseen bonificadores naturales a sus CB's, Habilidades o acceso a Talentos de manera gratuita, que las hacen especialmente dotadas para algunas tareas en concreto (*por ejemplo, los Altos Sidhe son muy eruditos y diestros artesanos, por lo que el oficio de Lanzador de Conjuros les viene que ni pintado, en cambio, los Sidhe Silvanos son más afines al oficio de Montaraz/Explorador; pero ambos, debido a sus altas CB's en Agilidad y mentales, son muy indicados para Granuja/Pícaro*). Estos puntos no son permanentes, una vez gastados o empleados en aquello que queríamos gastar o mejorar, deberemos esperar a la siguiente sesión de juego o la primera aventura para obtener nuevos PA en forma de recompensa. A veces, el gasto demasiado elevado en una Habilidad en concreto, lleva a los jugadores a hacer fichas muy expertas en una o dos, pero que se quedan muy atrás en algunas muy esenciales (*por ejemplo, en el Talento de Supervivencia, que es fundamental para cualquier héroe que se precie de serlo*), por lo que tienen verdaderos especialistas en una materia (que desde el principio de la campaña no fallarán ni una en las CD's relacionadas), pero que, a la larga, tardarán mucho tiempo en aprender otras Habilidades igualmente necesarias. Es siempre mejor empezar con varias Habilidades al 60% o al 50% incluso (que siempre garantizan un éxito de la mitad en cualquier tirada de dados estándar), que llevar un especialista con tres o cuatro al 90% y pasarse una campaña entera sudando tinta en algunas CD's.

No sólo los PA intervienen en las bonificaciones de una ficha o en el resultado final de una Habilidad, pero representan el "entrenamiento real" de un aventurero, aquello que ha aprendido a hacer sin echar mano de sus bonificadores potenciales (CB's) o el aporte racial y su pasado (infancia, adolescencia, juventud). Estos factores introducen a veces puntuaciones verdaderamente altas, pero en esencia, es el gasto de PA lo que informa del verdadero avance del PJ. Por ello, apuntaremos el nº de PA gastados en un margen de la ficha, el cual nos dirá a todos lo experimentado que es un PJ, y al Máster si debe unirlo o no a un grupo de aventuras determinado (imaginad que un aventurero con un valor de 2500 PA se quiere unir a un grupo de aventuras de 2000 o novatos, las diferencias no son demasiado grandes, pero se notan al final de cada sesión). De todas maneras, comprar Habilidades no es igual a lo largo del avance de un PJ: normalmente, acceder a puntuaciones por encima de un determinado umbral (normalmente a partir del 75% o del 100%), *implica un mayor gasto de PA*, lo que hace más realista y creíble al héroe, porque, cuando alguien llega a la cumbre de su carrera, es muy difícil que obtenga mayores logros o precisión, pues el éxito suele estancar a los profesionales (que a veces ya tienen poco o nada que aprender). Por ello, compensa más dedicar este gasto a otros Talentos y Habilidades a partir de ciertas puntuaciones, pues se rentabilizan más los puntos recibidos y se mejoran los PJ's a niveles más generalistas, pero con mayores probabilidades de sacar tiradas satisfactorias.

Las Habilidades vienen agrupadas en **Talentos Profesionales**, cada uno dedicado a un campo profesional o de aventuras en concreto, y relacionadas entre sí por un aspecto o uso común en todas ellas: están destinadas para las mismas cosas, aunque con aplicaciones o aspectos diferentes. Las carreras de aventurero conceden **acceso gratuito a algunos Talentos**, los cuales son los típicos de su profesión de mercenario, **por lo que no implican el gasto de PA para**

acceder a esas Habilidades, aunque para mejorarlas, siempre necesitarán emplear algunos o muchos PA, dependiendo de si sus bonificaciones raciales o CB's son bajas o no lo bastante buenas para evitar un gasto excesivo al principio (siempre se necesitan Puntos de Aventura, ya lo veréis). **Para comprar un Talento nuevo, se necesitan 100 PA**, con los cuales se “desbloquea” el campo profesional y el aventurero ya puede gastar libremente los puntos que quiera en esas Habilidades. Es interesante en mitad de una campaña desbloquear nuevos Talentos, pero se corre el riesgo de tener muchas Habilidades a bajo nivel y de haber perdido una buena oportunidad de subir las profesionales, pero eso queda en manos del jugador y sus decisiones...

FUNDAMENTOS DEL NOVA SYSTEM: TIRADAS CON LOS DADOS Y REGLAS PRINCIPALES

EL **Nova System** es una forma de **interpretación numérica d100**, es decir, un sistema numérico de simulación o rol. La manera que tienen los Directores de Juego y los jugadores de poner a prueba los Talentos, Habilidades, Salvaciones y CB's de sus personajes jugadores o **Miembros del Reparto**, de los protagonistas verdaderos de la aventura diseñada y narrada por el Máster, la interacción con los PNJ's (*Personajes No Jugadores manejados por el DJ*) y las CD's activas son chequeadas mediante **tiradas de un dado d100**, representado por 2d10, en los cuales uno hace del valor de las decenas y el otro de las unidades, siendo un 00 un 100 en los mismos. **Siempre se debe anunciar antes de la tirada correspondiente cuál de los dos dados marca decenas y cuál unidades**, y es bueno comprarlos o adquirirlos de colores diferentes, para evitar problemas a la hora de interpretar resultados (*imaginad que sale un 2 y un 9 en los dados sin que nadie haya dicho nada, y el jugador interpreta “bueno, pues el 9 son las decenas y el 2 las unidades, porque el 9 es el resultado más alto y mejor para mí”*). A esta tirada, se le suman los **modificadores numéricos correspondientes**, que pueden ser **bonificadores** (*por ejemplo, el modificador de las CB's, el valor de una Habilidad dada o la competencia en ella, situaciones favorables al PJ que le sumen enteros a su tirada, objetos maravillosos o arcanos que bonifican ciertas tiradas, el uso de la magia, etc.*) o **penalizadores** (*situaciones desfavorables, modificadores negativos por estar enfermo, herido o malherido, climatología adversa, alineaciones de planetas especialmente pésimas para un hechicero, etc.*). Cuando el DJ considera que todos los modificadores numéricos están siendo aplicados (los cuales no tiene por qué dar a conocer al jugador si con ello consigue cierta tensión y emoción en el ambiente o en el escenario de campaña en ciertos momentos críticos, por supuesto), establece una **dificultad o CD** (*rutinaria, fácil, normal, complicada, difícil, imposible, alucinante, sobrenatural, absurda o divina*) determinada por el tipo de prueba a superar y el nivel de poder de los héroes (*meter siempre pruebas de nivel Épico a héroes o mercenarios de 2.000 puntos iniciales, es un abuso bastante cruel por parte de un Máster experto*), que, de ser **igualada o superada** con el resultado de sumar a los dados los modificadores correspondientes, es cumplimentada con éxito.

Existen dos tipos de **tiradas especiales**, las cuales se consiguen al sacar un resultado especialmente bueno o especialmente malo con el d100:

Crónicas de Rhum d100

- La **tirada abierta (96-00)**, es un resultado con los dados que indica que los Elohim o la Providencia se han puesto del lado del jugador, o de su PJ preferido, otorgándole la suerte de superar con creces las barreras de sus capacidades profesionales, rebasando los límites de lo normal en un día especialmente bueno para él. Cuando se saca un 96, 97, 98, 99 o 00 con el d100, **se vuelve a tirar de nuevo, y así hasta que se termine de sacar estos resultados**. Después, cuando estos números dejan de salir, **se suma el total de las tiradas a los modificadores correspondientes**, dejando que el Máster interprete el resultado global de la misma (*si es un PJ muy poco competente con una Habilidad determinada, y saca una "tirada abierta", es un momento de especial júbilo para todos los miembros del Reparto, como un Mago repartiendo estopa con el bastón arcano como si fuera un montañés malhumorado*).
- La **pifia (01-06)**, es un resultado con los dados que significa que la mala suerte, la desgracia o el despiste total hacen mella en el héroe ese día, pues ha fallado estrepitosamente en su prueba o CD. Cuando salga un resultado de 01-06 en el d100, **se vuelve a tirar de nuevo, y si se saca un 96-00, se considera pifia abierta y se vuelve a tirar**, así hasta que estos números terminen de salir. El Máster o DJ interpreta el resultado en las tablas correspondientes, y estos pueden ser realmente catastróficos (*como lanzarse una bola de fuego en la nuca o clavarse la espada en la pierna, por ejemplo*).

Nivel de Dificultad	Resultado Necesario en la CD
Rutinaria	40%
Fácil	60%
Normal	80%
Complicada	100%
Difícil	120%
Imposible	140%
Alucinante	160%
Sobrenatural	200%
Absurda	240%
Divina	280%

FUNDAMENTOS DEL NOVA SYSTEM: CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

Las **Características Básicas**, son las puntuaciones del PJ relacionadas con su potencial físico, intelectual o espiritual, la facilidad racial o étnica, incluso de nacimiento, para desarrollar ciertas Habilidades o Talentos de aventurero. Normalmente, un individuo adulto de raza humana suele tener todas sus CB's al 50%, que representa un modificador base de +0, alguien perteneciente a la media estadística de la especie, aunque se pueden dar casos de individuos excepcionales, que lleguen al 60% o al 70% en algunas de ellas (*por ejemplo, un atleta famoso, un científico brillante, un artesano mundialmente conocido, un artista marcial legendario*). Los aventureros, destinados a cambiar el Destino de su nación o de miles de personas, están por encima de esa media en muchas de sus CB's, aunque las razas mágicas o sobrenaturales, superan con creces ese límite (*para eso existen las plantillas de Sobrenatural y Divino, pero no se usan para elaborar PJ's, sino criaturas del bestiario o entidades manejadas por el Máster*).

Las CB's, se dividen en dos tipos fundamentales:

- **CB's Físicas**, que son la **Fuerza, la Agilidad, la Constitución y la Presencia**.
- **CB's Mentales**, que son el **Razonamiento, la Memoria, la Intuición, la Empatía y la Voluntad**.

Muchos héroes poseen CB's cercanas al 90%, y eso ejemplifica que las gentes humildes están por debajo de ellos aunque pertenezcan a la misma especie o raza. Los hay que incluso alcanzan el 100% o más, lo que deja al jugador pensando en que maneja un ser legendario, increíble y realmente único (*luego depende de cómo lo maneje, claro está*). Las CB's, son las siguientes:

- La **Fuerza**, representa la cantidad de esfuerzo físico que un PJ o mercenario puede realizar a la hora de levantar peso, cargar con equipo a las espaldas o retirar elementos de escenografía, como rocas pesadas o estatuas molestas que ocultan pasadizos secretos. Determina el **Límite de Carga (LiCa)** de un aventurero, por lo que, a mayor Fue, mayor LiCa. Indispensable para un buen Guerrero.
- La **Agilidad**, determina la presteza manual o física de un héroe, lo rápido que es, su flexibilidad y ligereza de movimientos, y es indispensable para la **Salvación de Reflejos** o la **Defensa Adrenal** y la **Defensa con Armaduras Ligeras**, por lo que los oficios silvanos como el Montaraz o de subterfugio como el Pícaro, dependerán directamente de esta CB, aunque el Mago también necesita algo de ella.
- La **Constitución**, representa la resistencia natural del individuo, su **Salvación de Fortaleza** para soportar venenos, ataques críticos o agentes exteriores climáticos (*frío, calor, hambre, intemperie, etc.*), además de los **Puntos de Golpe** del héroe, por lo que los oficios como el Guerrero o el Clérigo se benefician directamente de esta CB.
- La **Presencia**, es la belleza exterior o el encanto natural de un PJ, lo que no quiere decir que sea estéticamente muy llamativo cuando se tiene esta CB alta, sino que es resultón y cualquier cosa que se ponga, le sienta realmente bien. Indispensable para Habilidades sociales, y una de las CB's de los Pícaros embaucadores, aunque los Clérigos también necesitan de ella.
- El **Razonamiento**, es la capacidad del PJ para discernir y dilucidar, para llegar a conclusiones meditadas después de un concienzudo esfuerzo mental, es la CB de los Magos, capaces de deducir soluciones complicadas o resolver misterios y ecuaciones numéricas con la presteza de un hacedor de jarrones. Indispensable para Habilidades académicas, aunque para los Pícaros, es también necesaria. En ella se basa la **Salvación Arcana**.
- La **Memoria**, es la CB de los que recuerdan las cosas con una especial fluidez, de aquellos capaces de retener grandes cantidades de información sin apenas esfuerzo, los que poseen una Memo alta, son grandes investigadores, pues recuerdan las pistas y detalles de la campaña mejor que el DJ. De ella depende la **Salvación Mental**.
- La **Intuición**, es la CB relacionada con las mujeres, con los Montaraces y los Pícaros, que parecen tener un sexto sentido para detectar cosas que a simple vista no son perceptibles, o "adivinar" sucesos antes de que ocurran, para sorpresa de todos los presentes. Algunas Habilidades y mancias están relacionadas directamente con ella. De ella depende la **Salvación Divina**.

- La **Empatía**, representa la capacidad del PJ de identificarse con los demás, de ponerse en el lugar del otro para sentir lo que el otro siente, de llegar a aprender de esta sensibilidad y "conectar" con realidades superiores, como el mundo de los espíritus o la divinidad... el Clérigo y el Montaraz la usan muy a menudo. De ella depende la **Salvación Natural**.
- La **Voluntad**, es la CB del Guerrero y del Clérigo, del Paladín y de todo aquel que posea unos nervios de acero, un coraje inigualable y que permanece firme aunque las legiones del infierno estén frente a sus ojos, o que el mismo Abismo se abra a sus pies. Hay PJ's más duros que un clavo, y la **Salvación de Voluntad** depende directamente de ella. Valor en estado puro. Indispensable para resistirse a las **Canciones del Bardo**.

Las **CB's de un héroe empiezan todas al 50%**, aunque puedan modificarse al aplicar las bonificaciones por Raza u Oficio, y ello ayuda a que el gasto de PA en subir las que realmente importa para el PJ o interesa tener más altas. Aun así, aunque el origen racial o entrenamiento inicial del héroe determinan que estos límites "normales" suban hasta cifras superiores al 60%, nos queda a nosotros decidir cuántos Puntos de Aventura gastaremos en las mejoras, ya que un héroe con un potencial elevado pero con Habilidades bajas, sigue siendo un perfecto candidato a leyenda viviente, pero le queda mucho que aprender y practicar. El beneficio de subir las CB's no sólo está en el hecho de tener mejores bonificaciones básicas, sino que las Salvaciones serán más altas (*con todo lo que ello conlleva*), pero el precio a pagar es bastante elevado: **cada 4 puntos de Aventura, otorgan uno de CB's**.

***Ejemplo:** imaginad que nos queremos hacer a **Tormo el Guerrero**, y recibimos 2.000 PA para elaborar el PJ. Tenemos CB's Físicas (Fue, Agi, Con, Pre) y Mentales (Raz, Memo, Intu, Emp, Volu/Auto), pero queremos centrarnos en el arquetipo del luchador, empezando con todas al 50% (lo que representa un héroe adulto y en el momento idóneo de su desarrollo), gastando 3PA por aumento en las que más nos interesan: Fue, Agi, Con y Auto, subiéndolas todas al 85% (así obtendremos un miembro del Reparto adecuado a esta profesión, pero que tampoco es estúpido ni inconsciente, sino que en las demás CB's es una persona normal), un bonificador de +15 por CB, lo que significa una inversión de 35 puntos de subida por CB, unos 560 PA, quedándonos con 1.440. Es una inversión en PA fiable, y nos quedan de sobra para aumentar las restantes capacidades y Salvaciones...*

FUNDAMENTOS DEL NOVA SYSTEM: SALVACIONES BÁSICAS

Aunque parezca extraño, el aventurero no sólo dispone de las tiradas de Habilidad o de sus Talentos para superar las CD's del Máster, sino que a veces, el Destino y su propio metabolismo o naturaleza especial le libran de amenazas que de otra manera le matarían, o llevarían directamente al Reino de los Muertos a personas normales. Estas son las **Salvaciones Básicas**, puntuaciones relacionadas directamente algunas de las CB's de la lista, y que sirven para "resistirse" a agentes externos, tales como venenos, golpes críticos, trampas ocultas que se disparan de repente, ataques mágicos o mentales, etc. Con el tiempo, el héroe tiene mejoradas sus Salvaciones o en límites bastante altos, por lo que representa que su grado de

veteranía le impide ser presa fácil de los peligros del mundo aventurero o de amenazas pasivas, y que es más duro a la hora de enfrentarse a ellas.

Las **Salvaciones Básicas**, son las siguientes:

- La **Salvación de Fortaleza**, relacionada con la CB de **Constitución**, que sirve para resistirse a venenos, enfermedades, golpes críticos, etc. Empieza con el valor base de la CB relacionada, aunque modificadores adicionales pueden ser añadidos por la Raza o el entrenamiento elegido (*o penalizadores, en su defecto*).
- La **Salvación de Reflejos**, relacionada con la CB de **Agilidad**, utilizada para sortear trampas, golpes traicioneros por la espalda o situaciones como derrumbamientos, caída de objetos enormes de la escenografía, etc.
- La **Salvación de Voluntad**, asociada a la CB de **Voluntad**, que sirve para permanecer incólume ante los peligros de un mundo de aventuras y no salir corriendo a la primera de cambio, o no inmutarse ante fenómenos sobrenaturales.
- La **Salvación Arcana**, asociada a la CB de **Razonamiento**, que impide en parte los nefastos efectos de la magia de control o de manipulación, o incluso impactos con magia elemental peligrosa.
- La **Salvación Natural**, asociada a la CB de **Empatía**, para burlar los efectos de la magia silvana y relacionada con los druidas, chamanes y montaraces. Los Elfos son muy resistentes a ésta, sobre todo los de raza bosquimana.
- La **Salvación Divina**, perteneciente a la CB de **Intuición**, capaz de permitir al PJ resistirse a los conjuros de Clérigos o Paladines que afecten directamente a un objetivo o lo perjudiquen (*e incluso se puede resistir a un poder que le beneficie sino quiere ser objetivo de él*).
- La **Salvación Mental**, asociada a la CB de **Memoria**, que impide a los Mentalistas afectar directamente a individuos con una fuerza psíquica notoria, como ellos mismos, o gente con una psique a prueba de bombas.

Las Salvaciones pueden ser mejoradas mediante bonificadores raciales, pertenecientes al oficio, entrenamientos especiales, etc. Pero el mejor método, es el de gastar directamente PA en la subida de ellas, aunque eso implique un gasto elevado: **por cada 5 Puntos de Aventura usados en una Salvación, se mejora un punto de las mismas**. Eso permite a los jugadores evitar negativos en algunos tiros de Salvación, además de obtener cifras elevadas en algunas de ellas (*al sumarse los bonificadores de CB's o raciales, por supuesto*), pero siempre con el sentido común de que los PA serán muy necesarios para la mejora de Habilidades o la adquisición de nuevos Talentos.

Ejemplo: nos quedaban 1.440 PA para **Tormo el Guerrero**, pero sus Salvaciones no comienzan a cero, sino con el modificador numérico de la CB correspondiente, de este modo tendríamos: +15 a la Salvación de Fortaleza, +15 a la Salvación de Reflejos, +15 a la Salvación de Voluntad, +0 a la Salvación Arcana, +0 a la Salvación Natural, +0 a la Salvación Mental, +0 a la Salvación Divina. Es un PJ perfectamente adaptado a las contingencias de una ambientación mundanal, pero estaría muy expuesto al contacto con poderes sobrenaturales o criaturas mágicas, que lo dañarían con suma facilidad. Potenciamos sus Salvaciones más bonificadas, subiéndolas hasta +25, lo que implica un gasto de 150 PA, además de una subida de +25 para las demás,

añadiendo otro extraordinario de 500 PA. Arroja un total de 650 PA, y nos quedan aún 790 PA para Tormo el Guerrero. Ahora posee una Salvación media de +25 a todas las tiradas, lo que sí le previene contra una ambientación mundanal con presencias sobrenaturales...

FUNDAMENTOS DEL NOVA SYSTEM: TALENTOS

Dentro del Nova System, hay algo especialmente que define a un aventurero, y son los campos de **Talentos** que domina, cada uno con un grupo de Habilidades relativo a su profesión. Los Talentos no implican ninguna bonificación numérica a las mismas, pero son los “marcadores profesionales” del héroe, aquello que indica qué cosas sabe hacer y cuáles no, aunque hay Talentos que son de acceso común (*pueden usarse sin los tremendos penalizadores que el no tenerlos conlleva*), como el **Talento de Supervivencia** o el **Talento de Relaciones Sociales**. Al adquirir una profesión, el aventurero tiene de manera gratuita acceso a varios campos de Talentos, los cuales “desbloquean” las Habilidades o Habilidades pertenecientes a cada uno de ellos. **Cuando no se posee un Talento determinado, se sufre un penalizador de -60 a cualquier intento de uso de la Habilidad en cuestión**, lo que representa la falta de entrenamiento en él. **Si se posee un Talento, pero no una Habilidad, no se sufre penalizador alguno**, sino *que se usa la misma con el bonificador base de la CB*. **Solamente en los Talentos de Armas**, tener una Habilidad desarrollada en un mismo grupo de armamento, permite usar armamento de ese grupo a **½ de la Habilidad especializada de manera condicional** (*esto es, que si tengo el Talento de Armas Cortantes pesadas, y la Habilidad de Espada Larga con una base numérica de 100, mas el bonificador de Fuerza de +25, que daría 125 en total, coger un broadsword sería una base numérica de 50, mas el bonificador de Fuerza de +25, 75 en total*). **Esta regla se desactivará automáticamente en el momento que se desarrolle alguna de las Habilidades del grupo de armas**, esto es, las que poseen algún tipo de entrenamiento o gasto de PA al respecto, **no disfrutarán de esa regla aplicable** (*lo que representa que el PJ ha decidido especializarse en un arma secundaria*). **Si un arma es cortante y/o perforante y/o contundente, se podrá hacer uso de un crítico distinto**, aunque no se posea el Talento necesario, **pero con una penalización de ½ a la base numérica correspondiente** (*por ejemplo, si poseo una maza claveteada y puedo usarla como arma penetrante y contundente, pero sólo tengo el Talento de Armas Ligeras Contundentes, pues puedo declarar al Máster que trato de hacer “daño perforante”, pero usando sólo ½ de la bonificación numérica base, por ello, si tengo la Habilidad de Maza de Clavos a 100 y una modificador de Fuerza de +25, sería 125 a la Habilidad, pero si declaro “daño perforante”, y no “daño contundente”, pues entonces mi total de BO sería de 75 con una maza de clavos, ya que estoy tratando de usarla como un Talento completamente distinto, el de Armas Perforantes Ligeras*). **En las armas mágicas**, el crítico mágico aplicable adicional, siempre es **automático**, esto es, **si hay crítico de daño convencional, hay un secundario arcano**. Además, el **daño arcano** de cualquier arma se produce **automáticamente**, siempre y cuando el arma haga mella en la BD del objetivo.

Los **oficios de aventurero** están relacionados íntimamente con **un Talento en cuestión**, como por ejemplo, el Guerrero con el Talento de Armas y el de Armaduras o el Montaraz con el

Talento de Supervivencia, algo que les caracteriza y les identifica como usuarios potenciales y especialistas del mismo. El DJ y los jugadores son libres de crear nuevos oficios de aventurero que usen otros Talentos como campo profesional especial, pero siempre deben tener en cuenta que un oficio destaca como mucho en uno o dos campos, dejando los demás como secundarios...

Los **Talentos** disponibles para este sistema numérico, son los siguientes:

- **Talento de Armas Perforantes Ligeras.**
- **Talento de Armas Perforantes Intermedias.**
- **Talento de Armas Perforantes Pesadas.**
- **Talento de Armas Cortantes Ligeras.**
- **Talento de Armas Cortantes Intermedias.**
- **Talento de Armas Cortantes Pesadas.**
- **Talento de Armas Contundentes Ligeras.**
- **Talento de Armas Contundentes Intermedias.**
- **Talento de Armas Contundentes Pesadas.**
- **Talento de Armas de proyectiles.**
- **Talento de Arcos y Ballestas.**
- **Talento de Lanzas y Jabalinas.**
- **Talento de Armas a 2 manos.**
- **Talento de Armaduras Ligeras.**
- **Talento de Armaduras Intermedias.**
- **Talento de Armaduras Pesadas.**
- **Talento de Defensa Adrenal.**
- **Talento de Artes Marciales.**
- **Talento de Estrategia y Conocimiento Militar.**
- **Talento de Supervivencia.**
- **Talento de Adiestramiento Animal.**
- **Talento de Atletismo.**
- **Talento de Relaciones Sociales y Comunicación.**
- **Talento de Subterfugio/Sigilo.**
- **Talento de Religión y Humanidades.**
- **Talento de Astrología y Ciencias Aplicadas.**
- **Talento Comercial.**
- **Talento de Artes.**
- **Talento de Oficios.**
- **Talento de Conocimiento del Reino/Proyección del Reino.**

Aunque esto no cubre todas las posibilidades de un mundo de juego, sí lo hace de cara a los aventureros y profesiones mercenarias, dejando claro que, en su tiempo libre o en su pasado inmediato, los buscadores de tesoros se dedicaban a alguna tarea mundanal, como jornaleros, artesanos, bibliotecarios, etc. *(y que pueden volver a ellas cuando dejan el mundo de aventuras y alto riesgo, como suelen los que tienen cabeza y saben hacer más cosas que espada de alquiler, soldado o guardaespaldas, los cuales acaban todos ellos en un cementerio aldeano olvidado)*. Incluso puede haber algunos héroes pertenecientes a la realeza o la burguesía

*(como los miembros de la Compañía del Anillo, en las novelas de J.R.R. Tolkien). Los PA permiten el acceso a nuevos Talentos, y eso añade más riqueza a un PJ que, de otra manera, sería siempre lo mismo a lo largo de toda su vida. Naturalmente, hay que contar con el criterio del Máster en todo momento, y no se puede adquirir un Talento nuevo a la ligera, sin explicaciones de por medio o *alegremente* ("venga, ya tengo suficientes PA, ahora me cojo este Talento"). Si el DJ considera que el aventurero no puede adquirir ese Talento por razones de tiempo o accesibilidad en una campaña (*nadie va a adquirir el Talento de Relaciones Sociales si está perdido en un bosque en mitad de la nada, por ejemplo, es ilógico, a no ser que encuentre una ciudad élfica de silvanos con los que entrenar estas aptitudes, aunque no tenga penalizadores por intentarlo*), entonces no podrá hacerlo hasta que estas condiciones cambien o sea posible (*el acceso a un maestro o instructor adecuado para tal fin en una población o área del Escenario de Campaña determinados*).*

FUNDAMENTOS DEL NOVA SYSTEM: HABILIDADES

Las **Habilidades**, son las verdaderas protagonistas del Nova System, aquellas que definen las aptitudes del PJ, lo personalizan y lo marcan como apto para unas tareas u otras del mundo de aventuras. Representan lo que sabe hacer, aquello para lo que se ha entrenado y la suma de su bonificador de CB relacionado, con el que comienza al principio, cuando tiene acceso a un Talento profesional. Agrupadas en campos de maestría, estos grupos de Habilidades son competencias comunes a todos los aventureros, pero dependiendo del arquetipo de personaje (*Guerrero, Clérigo, Montaraz, Paladín, Pícaro, Lanzador de Conjuros*), estos campos o "paquetes de Habilidades" son más baratos o más caros en PA para el PJ que los entrena... por ejemplo, un Guerrero no tendrá problemas para aprender Habilidades del campo de Armas, Armaduras, Defensa Adrenal, Artes Marciales o Estrategia y Conocimiento Militar, pero los demás grupos supondrán un desafío para él, y los costes se irán incrementando enormemente.

Adquirir un Talento cuesta 100 PA, **pero eso no quiere decir que sus costes se abaraten**, sino que se tiene acceso al aprendizaje del mismo. **Los Talentos de Supervivencia y Relaciones Sociales/Comunicación no necesitan invertir PA para desbloquearlos**, como hemos comentado antes. Los jugadores pueden comprobar con ello que los arquetipos están equilibrados, y si quieren enseñar a un Mago a combatir, eso les va a salir bastante caro (*y por tanto, compensa más hacerle avanzar en las Habilidades de su competencia, al menos al principio*).

Comprar una Habilidad del campo profesional, cuesta del orden de **3 PA por cada punto** que se quiere subir en maestría hasta el **75%**, **4 PA** hasta el **100%**, **5 PA** hasta el **125%**, **6 PA** hasta el **150%**, y así sucesivamente (*el coste en PA se incrementa en 1 cada 25% de nivel que se alcanza en la maestría*).

Comprar una Habilidad que no sea del campo profesional, cuesta del orden de **4 PA por cada punto** que se quiere subir en maestría hasta el **75%**, **5 PA** hasta el **100%**, **6 PA** hasta el **125%**, **7 PA** hasta el **150%**, y así sucesivamente (*el coste en PA se incrementa en 2 cada 25% de nivel que se alcanza en la maestría*).

Como podemos comprobar, adquirir Habilidades o Talentos no es una cosa baladí, necesita de una inversión elevada en PA y es más satisfactorio invertirlos en los campos profesionales, que se adquieren de manera gratuita en la elección del arquetipo de personaje y se desbloquean sin gasto alguno de puntos por parte del jugador. De todo ello se deduce que los PA no son un recurso ilimitado, que hay que saber invertirlos de una manera adecuada y mirar muy bien en dónde se usan, además, el Máster no recompensa con grandes cantidades de ellos *(normalmente, una media de 25-50 PA por sesión y jugador, lo que no es realmente una inmensidad)*, por lo que se debe pensar muy bien en dónde se realizan las mejoras y de qué manera *(además, el DJ se reserva la autoridad de decidir si un campo no profesional es desbloqueable en ese momento o no)*.

Las **Habilidades**, son las siguientes según el campo profesional:

- **Talento de Armas Perforantes Ligeras:**
- **Talento de Armas Perforantes Intermedias:**
- **Talento de Armas Perforantes Pesadas:**
- **Talento de Armas Cortantes Ligeras:**
- **Talento de Armas Cortantes Intermedias:**
- **Talento de Armas Cortantes Pesadas:**
- **Talento de Armas Contundentes Ligeras:**
- **Talento de Armas Contundentes Intermedias:**
- **Talento de Armas Contundentes Pesadas:**
- **Talento de Armas de proyectiles:**
- **Talento de Arcos y Ballestas:**
- **Talento de Lanzas y Jabalinas:**
- **Talento de Armas a 2 manos:**
- **Talento de Armaduras Ligeras:**
- **Talento de Armaduras Intermedias:**
- **Talento de Armaduras Pesadas:**
- **Talento de Defensa Adrenal:** Defensa Adrenal, Lucha Callejera, Armas Improvisadas.
- **Talento de Artes Marciales:** Boxeo, Pancracio, Lucha Greco-romana, Kung-Fu, Karate, Aikido, Kendo, Tae Kondo, etc.
- **Talento de Estrategia y Conocimiento Militar:** Jerarquía Militar, Técnicas de Asedio, Técnicas de Defensa, Armamento de Asedio, Estrategia Naval.
- **Talento de Esgrima (Opcional):** Posturas de Combate, Defensa Armada, Katas, Fintas, Estocada Magistral.
- **Talento de Supervivencia:** Buscar, Escuchar, Rastrear, Forrajeo, Conocimiento del Medio, Hierbas y Plantas Medicinales, Trampería.
- **Talento de Adiestramiento Animal:** Conocimiento Animal, Adiestramiento Animal.
- **Talento de Atletismo:** Levantamiento de Peso, Acrobacias, Natación, Tregar, Saltar, etc.
- **Talento de Relaciones Sociales y Comunicación:** Hablar Idioma, Leer/Escribir Idioma, Charlatanería, Seducción, Diplomacia, etc.
- **Talento de Subterfugio/Sigilo:** Escondarse, Sigilo, Detectar Trampas, Inutilizar Mecanismos, Cerrajería, Flanqueo.

- **Talento de Religión y Humanidades:** Jerarquía Eclesiástica, Saber Religioso/Teología, Filosofía, Historia, Derecho y Leyes, Literatura y Gramática.
- **Talento de Astrología y Ciencias Aplicadas:** Astrología, Botánica, Medicina, Filosofía Natural, Matemáticas, Alquimia, etc.
- **Talento Comercial:** Tasación, Regateo.
- **Talento de Artes:** Música, Pintura, Escultura, Poética y Teatro, etc.
- **Talento de Oficios:** Herrero, Ceramista, Peletero, Talabartero, Viñatero, Marinero, etc.
- **Talento de Conocimiento del Reino/Proyección del Reino:** Conocimiento del Reino (), Proyección del Reino (), Puntos de Poder.

TALENTO DE ARMAS PERFORANTES LIGERAS

Las **Armas Perforantes Ligeras (Agi)**, presentan una empuñadura pequeña, además de un filo o cuerpo afilado con el que ensartar o apuñalar, y son todas aquellas que causan Críticos de Perforación, aunque algunas de ellas también pueden ser englobadas en las Armas Ligeras Cortantes (*Dagas, Estiletes, Puñales, Cuchillos de Caza, Sais, etc.*). Sus propiedades son buenas contra armaduras o TA's ligeras, como el Cuero Blando, El Cuero Tachonado o la Armadura de Placas de Cuero, y tienen todas algo en común: **reducen en 1 punto la TA del defensor** (*de esta manera, TA 3 pasa a ser TA 2, TA 1 pasa a ser TA 0, etc.*), lo que imprime que son bastante peligrosas en el cuerpo a cuerpo o meleé, y son las armas blancas preferidas de los especialistas como el Pícaro o el Montaraz, que pueden acercarse a un enemigo sin ser vistos y asestarle un golpe letal antes de que tan siquiera se percate de su presencia, causándole daños letales.

TALENTO DE ARMAS PERFORANTES INTERMEDIAS

Las **Armas Perforantes Intermedias (Agi o Fue)**, son parecidas a las anteriores, versiones de mayor tamaño, pero presentan similitudes, algunas de ellas incluso pertenecen a la categoría de Armas Ligeras Cortantes (*Dagas Pesadas, Estiletes de Duelista, Guardas, Puñales de Guerra, Cuchillo de Caza Pesado, Espada Corta, Falcata, Gladios, Espada Cretense, etc.*). Sus propiedades son buenas contra armaduras o TA's ligeras, como el Cuero Blando, El Cuero Tachonado o la Armadura de Placas de Cuero, y tienen todas algo en común: **reducen en 2 puntos la TA del defensor** (*de esta manera, TA 3 pasa a ser TA 2, TA 1 pasa a ser TA 0, etc.*), lo que imprime que son bastante peligrosas en el cuerpo a cuerpo o meleé, y son las armas blancas preferidas de los especialistas como el Pícaro o el Montaraz, que pueden acercarse a un enemigo sin ser vistos y asestarle un golpe letal antes de que tan siquiera se percate de su presencia, causándole daños letales.

TALENTO DE ARMAS PERFORANTES PESADAS

Son aquellas que presentan una empuñadura, filo preparado para ensartar y propiedades de resistencia y tamaño considerables, armas blancas diseñadas para matar en el acto, ya que poseen un surco principal o ánima en su cuerpo principal, el cual permite la entrada de aire en la incisión o perforación, presentando una característica común: **reducen en 3 puntos la TA del defensor**, lo que las convierte en las más terribles usadas en los duelos callejeros o en los lances de la Corte, y son las preferidas de Hidalgos, Pícaros, especialistas y embajadores, porque ponen fin a situaciones comprometidas en espacios de tiempo bastante cortos, poniendo en manos de las Parcas a cualquier enemigo que se precie de serlo (*Espada de Duelo, Sable de Duelo, Guarda Pesada, Florete, etc.*). Sin embargo, para la guerra no son tan efectivas, ya que los blindajes usados en ella no permiten sacar todo su potencial como lo son en situaciones menos belicasas (*aunque para defenderse de un asedio o en una escaramuza con asaltantes de caminos, siguen siendo letales*). **Dependen de la CB de Fuerza.**

TALENTO DE ARMAS CORTANTES LIGERAS

Las **Armas Cortantes Ligeras (Agi)**, están basadas en una empuñadura similar a la de la categoría anterior, además de un filo con el que desgarrar, cortar o crear incisiones considerables, aunque la mayoría de ellas mata más por perforación que por corte, las hemorragias producidas pueden debilitar a un poderoso enemigo en cuestión de minutos, y ponerle a buen recaudo o reducirle sin llegarle a matar. No poseen propiedades especiales, salvo cuando se trata de los tipos pertenecientes a las que permiten realizar críticos perforantes y cortantes a elección del jugador (*Dagas, Puñales, Cuchillos de Monte, Kukris, etc.*). Recordad que **para realizar un crítico distinto, se debe tener el talento o habilidad necesaria, o se empleará el valor de la CB base relacionada.**

TALENTO DE ARMAS CORTANTES INTERMEDIAS

Las **Armas Cortantes Intermedias (Agi o Fue)**, presentan características comunes a las anteriores, pero son versiones más pesadas, poderosas y menos manejables, aunque su inercia, su peso y su filo, más largo y por tanto con mayor superficie de contacto, puede provocar críticos de perforación más agudos y graves, desangramiento o heridas considerables, incluso mutilaciones menores o muerte en casos extremos (pérdida de extremidades, dedos, incisiones en arterias o venas importantes, etc.). **Otorgan un +5 a la BO del atacante, y pueden servir para hacer críticos de dos clases diferentes** (*Espada Corta, Falcata, Gladios, Guarda de Duelista, etc.*), aunque se necesita como siempre el Talento o la Habilidad necesaria para poder optar a esa elección (*si no, se aplica la CB relacionada*).

TALENTO DE ARMAS CORTANTES PESADAS

Las **Armas Cortantes Pesadas (Fue)**, son consideradas con más las más difíciles de manejar, de manipular y controlar, pues un mal uso de las mismas puede incluso llegar a provocar daños

masivos a los aliados del PJ, o lesionarle permanentemente; pudiendo incluso a llegar a provocar críticos de perforación letales, como heridas mortales, desangramiento constante de venas y arterias importantes, pérdida parcial o total de extremidades, etc. **Otorgan un +10 a la BO del Atacante, y pueden servir para hacer críticos de dos clases diferentes** (*Espada Larga, Tizona, Gladios Mayor, Espada de Duelo, No-Dachi, etc.*), aunque se necesita el Talento o la Habilidad necesaria para poder optar a esta elección (*sino, se aplica la CB relacionada con los penalizadores adecuados*).

TALENTO DE ARMAS CONTUNDENTES LIGERAS

Las **Armas Contundentes Ligeras (Agi)**, son aquellas fabricadas en madera, piedra y madera, madera y metal que sirven para realizar críticos de contundencia menores (*maza, porra, palo, hacha de sílex, cayado de peregrino, nunchaku, etc.*), que no afectan a los blindajes intermedios o pesados de ninguna manera, pero aplicados en puntos expuestos de los mismos, pueden ser letales y llegar a dejar a alguien inconsciente, romperle algún hueso o incapacitarle para realizar acciones durante un buen lapso de tiempo (un golpe de contundencia en una mano, puede inmovilizar o ralentizar las fintas de un buen espadachín). No otorgan ningún bonificador a la BO, y mucha calaña y gente del pueblo llano recurre a ellas cuando las cosas se ponen feas, incluso las mafias locales y pandillas de asaltantes de caminos.

TALENTO DE ARMAS CONTUNDENTES INTERMEDIAS

Las **Armas Contundentes Intermedias (Fue)**, son aquellas que, por sus dimensiones y piezas o componentes articulados, requieren de una mayor precisión por parte del usuario marcial, y son menos asequibles y baratas que sus homónimas menores (*mayal, estrella del alba, hisopo clerical, maza clerical, nunchaku mayor, etc.*), aparte de que fueron diseñadas para las tropas de infantería medieval, y son armas propiamente dichas, lejos del alcance del vulgo propiamente dicho. **Otorgan un +5 a la BO del luchador, y pueden servir para hacer críticos de dos clases** (*perforantes y contundentes, aunque el jugador debe decidir cuál de ellos y aplicar el Talento o Habilidad necesaria en cada momento*). Sólo el ejército o las mesnadas de los señores feudales disponen de arsenales de este tipo, y si un PJ va equipado con alguna de ellas, o explica su naturaleza de mercenario, o es posible que acabe colgando de una horca al día siguiente...

TALENTO DE ARMAS CONTUNDENTES PESADAS

Las **Armas Contundentes Pesadas (Fue)**, representan versiones más pesadas y grandes que las anteriores, y muchas deben ser empuñadas desde una montura o ambas manos, debido a sus grandes dimensiones, **aunque no requieren del Talento de Armas a 2 Manos, pero sí pueden ser usadas con él** (*entonces suman a la BO el Bonificador de Fuerza del usuario, aparte del que confiere el arma propiamente dicha, sacrificando en ello la posibilidad de llevar un escudo*).

Otorgan un +10 a la BO del luchador, y pueden servir para hacer críticos de dos clases (*perforantes o contundentes, a elección del jugador y usando la Habilidad o Talento necesario*). Igualmente, estas armas son consideradas propias del arsenal militar o equipamiento de los soldados profesionales, y llevarlas abiertamente o usarlas en zonas civilizadas, puede meter a más de un aventurero en serios problemas.

TALENTO DE ARMAS DE PROYECTILES

A diferencia de lo que muchos jugadores piensan, el **Talento con Armas de proyectiles** se refiere a **todas aquellas armas equilibradas y preparadas para ser usadas en el cuerpo a cuerpo** (*como dagas, hachas, jabalinas, estiletes*), **o lanzadas contra un objetivo determinado**. No hay una regla fija que agrupe en distintas familias a estas armas, y muchas de ellas, son pertenecientes a familias anteriores, pero que presentan la posibilidad de poder ser usadas como armas arrojadas. Incluso un arma normal sin estas propiedades puede ser arrojada con el Talento correspondiente, **pero con un penalizador correspondiente** (casi siempre fijado por el DJ). Los Pícaros y Montaraces son los más dados a usarlas, aunque los pertenecientes al arquetipo de Guerrero no se quedan atrás, y los Magos o Lanzadores de Conjuros pueden servirse de estas artes para tener más posibilidades en un encuentro agresivo o ayudar a un compañero en serios apuros, distrayendo la atención del atacante hacia otro lado. Se sabe de latrocinadores que han eliminado a sus enemigos con dagas emponzoñadas, y los han asesinado en las sombras de la noche antes de que tan siquiera se percatara de su presencia. **Dependen de la CB de Agilidad.**

TALENTO DE ARCOS Y BALLESTAS

El **Talento de Arcos y Ballestas**, es el Talento por antonomasia de los Montaraces, de los Elfos y de los Pícaros, que se sirven de estas armas de larga distancia para abatir a enemigos mucho más poderosos que ellos, o reducir el número de atacantes masivos antes de que tan siquiera puedan dañar o herir seriamente a sus compañeros de aventuras. Con unos materiales muy variados y unas técnicas de fabricación de lo más complicadas según el origen y la cultura que los usa, distinguimos entre:

- **Arco Ligero (Agi)**, aquél que está hecho con madera de una pieza y tendón de gato o fibras de pelo animal, y que alcanza distancias moderadas y causa críticos de proyectiles bastante moderados, sin poder afectar demasiado a blindajes intermedios o pesados (*aunque una buena puntería, puede derribar al enemigo más protegido del mundo conocido*).
- **Arco Compuesto**, el arma predilecta de las estepas y los ardientes desiertos, fabricado con materiales distintos (*madera, cuerno de animales herbívoros, dientes de grandes predadores, etc.*), lo cual le confiere una resistencia motora, elasticidad y potencia al ser montados que atraviesa blindajes aún mayores si cabe, y puede causar importantes críticos por proyectiles. **Otorgan un +5 a la BO del luchador, y pueden**

usarse con la CB de Fuerza o Agilidad indistintamente, además de reducir en 1 punto la TA del objetivo por cada +10 sacado en una tirada de Fuerza.

- **Arco Pesado**, es un arma característica de los tercios y mesnadas del Medievo, disparado por unidades enteras de arqueros en gigantescas andanadas de centenares de flechas, las cuales tienen punta metálica y atraviesan las armaduras más fuertes y asombrosas que pueda haber. Son difíciles de armar y transportar, por lo que su uso fuera de los asedios o campos de batalla está muy restringido. **Otorgan un +10 a la BO del luchador, y pueden usarse con la CB de Fuerza o Agilidad indistintamente, además de añadir un d10 de daño por cada +20 sacado en una tirada de Fuerza.**
- **Ballesta Ligera (Agi)** es el arma usada por campesinos, Pícaros y Montaraces en menor medida, fabricada a partir de elementos variados como madera, hueso y metal, aunque su utilización está poco extendida, y los arcos son más numerosos y fáciles de adquirir a bajo precio. Inventada por expertos herreros y maestros de la guerra orientales, ha sido importada a Occidente para causar una sórdida impresión a los caballeros de recia armadura y los combatientes acostumbrados a luchar con gruesas placas de blindaje. **Reducen en 1 punto la TA del Defensor**, algo que les hace muy gratificantes para los que no pueden enfrentarse en igualdad de condiciones a los señores feudales.
- **Ballesta Intermedia (Agi)**, es una variante más pesada que la anterior, con mayor alcance y menor cadencia de disparo, pero con más potencia y que produce críticos de proyectiles más masivos y letales si cabe, por lo que su uso está restringido al ejército y las unidades de artillería ligera. Llevar un arma de este tipo alegremente por una aldea, puede acarrear muchos problemas al aventurero sino sabe explicar o demostrar que es de su propiedad. **Reducen en 2 puntos la TA del Defensor.**
- **Ballesta Pesada (Agi)**, es el modelo definitivo para usos militares, tan potente como con un alcance inimaginable para arcos más sofisticados, y que está empezando a ser sustituida en las unidades de artillería porque sus efectos sobre la caballería pesada pueden ser devastadores. Necesita ser usado con las dos manos, o sostenida en un punto fijo de disparo o trípode, pero sus críticos masivos y sus aplicaciones para la guerra medieval, no tienen parangón, hasta las criaturas más asombrosas la temen y odian con todas sus fuerzas. **Reducen en 3 puntos la TA del Defensor.**

TALENTO DE LANZAS Y JABALINAS

Descubiertas y usadas como armas de cuerpo a cuerpo y a larga distancia, las jabalinas y lanzas es un Talento antiguo y arcaico, pero que en muchas culturas atrasadas y primitivas es la única arma de largo alcance disponible. Fabricadas inicialmente en madera endurecida al fuego y después equipadas con puntas de hueso, piedra o metal, han ido perfeccionándose hasta convertirse en elementos indispensables en las castas de cazadores y guerreros de las tribus más alejadas del mundo conocido, y aun hoy en día siguen siendo letales y precisas, letalmente eficaces. Necesitan de un bastidor o pieza adicional para ser propulsadas, pero una vez en el aire y dando en el blanco, pueden causar importantes críticos de proyectiles. **Reducen en 1**

punto la TA del Defensor, dada su inercia y su peso al caer desde un ángulo variable.
Dependen de la CB de Agilidad.

TALENTO DE ARMAS A 2 MANOS

El **Talento de Armas a 2 Manos (Fue)**, representa todas aquellas armas de cuerpo a cuerpo que deben ser manejadas y enarboladas contra un objetivo con ayuda de los dos brazos y la Fuerza que debe imprimirse en su uso, por lo que pertenecen a familias muy variadas, incluso algunas de ellas, a dos o más familias (mandoble de caballería, anciano del alba, espada bastarda, estrella del alba pesada, No-Dachi, guadaña de batalla, maza de caballería, etc.). Son demoledoras en la meleé, restringidas a los señores feudales y sus guerreros más veteranos, o a los cuerpos de élite y guardaespaldas de grandes estrategas y monarcas de otras razas, como los Enanos Blancos y similares. Poseer una de estas armas está penalizado en muchas demarcaciones y fronteras de países y señoríos, por lo que los aventureros deberán dejar estas para las afueras de las villas, amurallamientos y guardar en sus alforjas estos ingenios.

Producen críticos dobles (*perforación y contundencia o corte y contundencia, generalmente*), y cada uno de ellos debe ser tirado con el Talento o la Habilidad necesaria **por separado**.

Otorgan un +10 a la BO del luchador, y reducen en 2 puntos la TA del Defensor.

TALENTO DE ARMADURAS LIGERAS

El **Talento de Armaduras Ligeras**, es el perteneciente a los blindajes más ligeros, manejables y TA's más bajas, que aunque representan una protección limitada frente a los críticos recibidos, permiten al PJ moverse con total libertad, realizar maniobras atléticas complicadas o acrobacias sin tener que limitarse por el excesivo peso que lleva o la masa de equipo de guerra, algo que Pícaros y Montaraces agradecen de verdad, ya que en sus profesiones las tareas dependientes de la **CB de Agilidad**, son las más comunes. Esa misma CB, es la que influye en ellas, y cuanto más bonificador se posea en la Habilidad correspondiente, más BD total tendrá el PJ correspondiente (*y más d10 de absorción si posee una CB bastante alta*). Abarca desde **TA 1** hasta **TA 3**, y se dividen en las siguientes modalidades o familias:

- **Habilidad con Cuero Blando (Agi)**, es la referente a armaduras y blindajes fabricados con piezas completas de cuero cocido y cosido para adaptarse perfectamente a la anatomía del personaje, sin limitar sus movimientos o producirle excesivas molestias a la hora de moverse por entornos hostiles y mazmorras llenas de trampas. Aparte, **penaliza con un -5 las maniobras físicas o atléticas**, y se considera **TA 1**.
- **Habilidad con Cuero Tachonado (Agi)**, es la que depende de blindaje similares a los anteriores, pero que incluyen grebas y polainas para las piernas y antebrazos, así como una serie de clavos metálicos o tachonaduras, que aumentan la durabilidad y la resistencia del cuero cocido en las partes más expuestas. Pertenecen a la categoría de **TA 2**, **penaliza con un -5 a las maniobras físicas o atléticas**.

- **Habilidad con Cota de Bandas de Cuero o Armadura Quitinosa (Agi)**, es la que se refiere a los usuarios de armaduras de capas de cuero unidas entre sí por anillas o fuertes tachonados, más rígidas y con partes móviles o uniones articuladas, lo que ofrece una mayor protección y partes del cuerpo cubiertas. También hay variantes hechas a partir de las escamas de dragones, pieles de seres mitológicos o reptiles descomunales o apéndices quitinosos, lo que las convierte en objetos muy apreciados con propiedades mágicas o adicionales. Pertenecen a la categoría de **TA 3**, aunque las armaduras quitinosas suelen superar este rango, al estar dotadas la mayor parte de las veces con propiedades especiales. **Penaliza con un -5 a las maniobras físicas o atléticas.**

TALENTO DE ARMADURAS INTERMEDIAS

Es el Talento perteneciente a blindajes mucho más fiables y resistentes que las armaduras de cuero, fabricados con eslabones metálicos o anillas unidas entre sí mediante artesanía de fragua, y que protegen mucho más a cambio de un peso adicional y algunos penalizadores a las maniobras físicas de los aventureros o mercenarios, por lo que son las preferidas por el arquetipo de Guerrero, ya que son más manejables que las pesadas en el campo de batalla, y los luchadores del grupo andan bastante sobrados de la **CB de Fuerza**, de la que depende el uso de este grupo de Habilidades. Abarca desde **TA 4** hasta **TA 6**, y son las más usadas por las mesnadas de caballería e infantería, ya que la aparición de las ballestas, ha dejado en desuso las aparatosas y poco fiables ya armaduras pesadas. Distinguimos entre varias Habilidades:

- **Habilidad con Cota de Mallas (Fue)**, es la que permite llevar la modalidad más ligera de todas, y otorga una BD mayor cuanto más esté desarrollada esta. Aparte, **penaliza con un -10 las maniobras físicas o atléticas**, y se considera **TA 4**.
- **Habilidad con Cota de Anillas o Bandas (Fue)**, un ingenio a base de eslabones perfectos o escamas unidas entre sí por fuertes soldaduras y articulada, que se ajusta al luchador como un guante y suele ir cubriendo todo el torso, antebrazos y muslos del mismo, aunque **penaliza con un -15 a las maniobras físicas o atléticas**, y se considera **TA 5**.
- **Habilidad con Cota de Mallas y Placas (Fue)**, un blindaje a medio camino entre la armadura de placas y mallas, formado con un camisote de mallas que está armado con piezas más sólidas de acero, generalmente, grebas, espinilleras, gorgueras o rodilleras y hombreras, mientras que el resto del cuerpo y extremidades están cubiertas con el tejido de herrería. **Penaliza con un -20 a las maniobras físicas o atléticas**, y se considera **TA 6**.

TALENTO DE ARMADURAS PESADAS

Aunque más usadas por la Caballería que la Infantería o Artillería, estos blindajes son los que más protección real otorgan contra toda clase de agresiones con armamento convencional

medieval, y son propiedad exclusiva de los señores feudales, de su Corte o vasallos más fieles, así como de sus caballeros, a los cuales ordena él mismo en una ceremonia llena de significado y rigor jerárquico. Pero los tiempos del feudalismo están pasando ya, aparecen nuevas armas como la ballesta o las balistas, y los pesados caparazones de los jinetes blindados están paulatinamente cayendo en desuso, o siendo sustituidos por armaduras más ligeras y que permiten una mayor libertad de movimientos en detrimento de la protección antigua. Limitan bastante los movimientos, y para montar en un caballo, deben ser izados en una pequeña grúa, la cual montan sus escuderos y sirvientes personales. Abarcan desde **TA 7** hasta **TA 9** o incluso superiores, y sólo han quedado para el uso de los reyes, los emperadores o sus nobles más fieles. Distinguimos entre varias Habilidades:

- **Habilidad para Cota de Placas (Fue)**, una armadura hecha íntegramente de piezas sueltas metálicas, fabricadas en acero o hierro generalmente (aunque hay versiones más poderosas, de metales arcanos o tratados con procedimientos mágicos o alquímicos), unidas mediante engranajes o mecanismos articulados, aunque a veces están dispuestas sobre un camisote de mallas principal. **Penalizan con un -25 a las maniobras físicas o atléticas**, y se considera **TA 7**.
- **Habilidad para Peto Blindado (Fue)**, una versión más moderna y aparatosa del anterior artefacto, pero con unos refuerzos metálicos especiales o blindajes adicionales en el torso, antebrazos y piernas, evitando críticos masivos en las zonas más expuestas del luchador. Van acompañados de un yelmo, con un visor abatible para proteger los ojos y parte del rostro. **Penalizan con un -30 a las maniobras físicas o atléticas**, y se considera **TA 8**.
- **Habilidad para Armadura de Caballería Pesada (Fue)**, una versión arcaica y anacrónica, muy difícil de manejar en meleé terrestre y que dificulta grandemente los movimientos del luchador, pero que en combates a caballo o cargas de Caballería, tiene todas las de ganar, pues evita críticos letales con lanzas de caballería, mandobles a dos manos y armas similares. **Penalizan con un -35 a las maniobras físicas o atléticas**, y se consideran **TA 9**.

TALENTO DE DEFENSA ADRENAL

Hay momentos en los que los luchadores o mercenarios del grupo no van equipados con su armadura de batalla, o ha iniciado una típica pelea de taberna y hay que recurrir a métodos menos agresivos y sanguinarios para frenar la ira de un parroquiano borracho o una turba de maleantes embravecidos, sin causarles daños morales o mandarles directamente al Más Allá. Es en ese momento en el que entra en acción este Talento marcial, **el cual se considera activo cuando se lleva una TA 0 o se está desarmado frente a un enemigo**. Es decir, que no tiene sentido aplicar estas Habilidades cuando se va perfectamente armado y equipado con una buena armadura, pues de cara a las reglas, se aplican los modificadores correspondientes a esas disciplinas, **tanto para la BD como para la BO del PJ**. También es una rama de Habilidades que a los Lanzadores de Conjuros y Magos les puede venir como anillo al dedo, pues rara vez llevan armadura, y casi nunca usan armamento más allá de una daga de defensa o un cayado

de peregrino (*ya que su cábala mágica le protege en los casos de encuentro agresivo o criaturas peligrosas y sobrenaturales*). Distinguimos entre:

- La **Defensa Adrenal (Agi)**, es la Habilidad de esquivar, fintar y burlar los ataques del enemigo más diestro con ágiles movimientos, los cuales se consideran de cara a las reglas una **TA 0**, con todo lo que ello conlleva (*al llevar sólo ropa o una túnica de Mago, las consecuencias de recibir un crítico son nefastas si los daños resultantes son elevados en la tabla correspondiente*). También muy usada por Guerreros esteparios o artistas marciales, no otorgan ningún penalizador, y puede desarrollarse muy fácilmente y sin necesidad de un entrenamiento especial, por lo que **no hace falta que esté entrenada para poder adquirirla**.
- La **Lucha Callejera (Fue)**, es la modalidad aldeana de las artes marciales, en la que puñetazos, patadas, mordiscos, cabezazos y ladrillazos son válidos para derribar a un oponente, noquearlo o dejarlo fuera de combate. Al igual que la anterior, **no hace falta que esté entrenada**, y sus aplicaciones dentro y fuera de las tabernas, pueden ser ilimitadas, sino se quiere dañar letalmente a un PNJ o un lugareño demasiado enfurecido...
- Las **Armas Improvisadas (Fue o Agi)**, son aquellas que se usan cuando no se tiene armamento convencional a mano, y pueden ser desde una maceta vacía, a una pala de enterrador, una piqueta de minero y hasta una tubería de cobre vieja, o una tapa de tonel (*y a veces, el tonel entero*). En una pelea de taberna clásica, los grandes maestros de esta disciplina demuestran lo diestros que pueden ser en la Habilidad, y si un artista marcial se especializa en ella, puede lograr que hasta una cucharilla de café sea un arma terrible y letal (*imaginad esa película de ciencia-ficción, en la que se aplica la "muerte por taza de té"*). Causan críticos de perforación, corte o contundencia, dependiendo de la naturaleza del objeto en cuestión y su uso cotidiano habitual (no es igual enarbolarse un bisturí, que una llave de paso o una hoz de campesino). **Si el Máster lo ve necesario, puede aplicar modificadores numéricos desfavorables o favorables al jugador si su PJ desconoce cómo podría usar un objeto igual que un arma que no sabe manejar...** (*por ejemplo, si el PJ sabe usar Armas Cortantes Ligeras e intenta pelearse con un vaso de café, que es contundente, pues se aplica el penalizador correspondiente*).

TALENTO DE PUNTOS DE GOLPE (Con)

Este Talento es importantísimo a la hora de saber cuánto castigo físico puede aguantar un PJ antes de caer inconsciente, en estado de "moribundo", o empezar a morir. A mayor cantidad de PG, mayores son las posibilidades de sobrevivir, pero esto no es una garantía de aguantar cualquier ataque, agresión o hechizo ofensivo, ya que hay golpes críticos capaces de matar a un PJ en el acto, causándole un shock traumático que no tiene vuelta atrás (*como en la vida real, una lesión muy grave nos pone a las puertas de la muerte*). Además, los críticos de corte suelen generar el "desangramiento" del PJ, que empieza a perder plasma, y con ello, Puntos de Golpe a una velocidad determinada por asalto de combate (*lo que representa fielmente las hemorragias graves y lesiones en venas y arterias, o daños internos en órganos y tejidos*). Eso

quiere decir que los encuentros tienen consecuencias muy graves, y arriesgar alegremente al personaje jugador a correr riesgos innecesarios, una clara tentativa de suicidio. Para calcular los **Puntos de Golpe iniciales**, se usa la bonificación de la **CB de Constitución + 25**, los que pueden incrementarse a razón de **1 punto por cada 2 PA** gastados en la compra de la Habilidad, de lo que se deduce que los PJ's combatientes deberán gastar buenas cantidades en ellos, ya que son los más cercanos al combate de meleé, y los que más arriesgan en el cuerpo a cuerpo, por muy equipados con blindajes que vayan. Hay Ventajas que permiten aumentar exponencialmente estos PG, si bien a lo mejor es más interesante comprar otros Talentos que concentrarse mucho en éste (*porque si no, tendríamos un saco de entrenamiento de combate, no un Guerrero en condiciones*).

Ejemplo: Tormo el Guerrero posee unos Puntos de Golpe iniciales de 25+15, esto es, 40 PG solamente, pero como es de arquetipo luchador, no puede permitirse el lujo de morir al primer Impacto Crítico que reciba, a pesar de que lleva una imponente armadura de cota de malla. Disponemos de 790 PA, así que le subimos hasta 120 PG su capacidad para absorber daño letal, quedándonos 630 PA para otras Habilidades y Ventajas posibles.

TALENTO DE ARTES MARCIALES

Procedentes del lejano Oriente o de las tradiciones guerreras de las fiestas de la cosecha y los torneos de luchadores aldeanos, las artes marciales pueden ser una disciplina tan refinada y mortal como peligrosa, y se sabe de luchadores expertos en estas Habilidades, que han llevado éstas hacia cotas de superación y perfección que los alejan de los simples monjes que eran, convirtiéndoles en máquinas de combate capaces de acabar con el más terrible de los guerreros del mundo conocido con un simple juego de piernas y una acrobacia combinada con un golpe de precisión demoledora. Las leyendas hablan de estos legendarios luchadores como capaces de partir troncos, caminar sobre las aguas o derrotar a ejércitos de soldados sin sufrir apenas un rasguño, pero pocos son los que han visto cosas iguales, y los eruditos afirman que detrás de todo ello, está la intervención divina de los Dioses a los que sirven los monjes... (*Para acceder a estos poderes, es necesario poseer la Habilidad Proyección del Reino (Divino) y Conocimiento del Reino (Divino)*). Aun así, si esto es verdad, los usuarios de estas disciplinas estarían a caballo entre los Clérigos guerreros y monjes occidentales, lo que les haría canalizadores naturales y guerreros divinos por derecho propio. Distinguimos entre varias disciplinas marciales:

- El **Boxeo (Fue o Agi)**, es un arte marcial basado en el uso de los puños como arma ofensiva y de un buen juego de piernas, con lo que combina también el arte de la **Defensa Adrenal** para esquivar los ataques de sus adversarios y atacar los puntos expuestos de sus oponentes cuando bajan la guardia. En cada impacto exitoso, **si se usa la CB de Fuerza, por cada +10 que supere la BD del defensor, reduce en un punto la TA del mismo**, lo que le hace un arte de lucha muy peligroso (recordad que puede usarse con blindaje puesto, pero hay que tener en cuenta el **penalizador por armadura**).

- El **Pancracio (Fue o Agi)**, es un arte marcial que mezcla el boxeo con las llaves y presas de la lucha canaria, lo que le convierte en una técnica mixta. Aplicado con Defensa **Adrenal**, hace de él un luchador completo y muy peligroso. Cada vez que un ataque tenga éxito sobre la BD del oponente, **puede hacer una prueba enfrentada con la CB de Fuerza contra él**, aplicándole el **estado de inmovilizado** y los penalizadores que ello conllevan. A continuación puede realizar un ataque en su turno con los penalizadores pertinentes (*llevar armadura, estar malherido, etc.*), aunque el oponente puede realizar pruebas enfrentadas para tratar de resistirse o zafarse de la presa o llave y salir del estado de "inmovilizado".
- La **Lucha Grecorromana (Fue o Agi)**, es una variante del Pancracio que sólo usa presas y llaves, con la finalidad de inmovilizar, neutralizar o derribar a un oponente en el suelo, y muy útil en situaciones en las que no se quiere dañar a un PNJ, sino reducirlo o inmovilizarlo. Cada vez que un ataque tiene éxito, se puede realizar una prueba enfrentada de las CB's de Fuerza o Agilidad contra el oponente, que si no supera, pasa automáticamente al estado de **derribado**. En el turno siguiente del luchador, puede tratar de atacarlo con un ataque de otro arte marcial, aplicando los penalizadores pertinentes y su ventaja respecto a él, aunque el enemigo puede tratar de realizar pruebas enfrentadas para incorporarse o esquivarlo con normalidad. Este arte también puede permitir pruebas para **inmovilizar** a un agresor, **pero con un penalizador efectivo de -20**.
- El **Kung-Fu (Agi)**, es un arte marcial procedente del Extremo Oriente, perfeccionado durante milenios para crear una disciplina elegante, fluida y maravillosa estéticamente hablando, que copia los movimientos de los animales observándolos directamente de la naturaleza. Sus grandes maestros y sabios, conceden el entrenamiento necesario sólo a un grupo selecto de alumnos y discípulos prudentes, a sabiendas que respetarán los preceptos del templo y jamás usarán su sabiduría contra personas inocentes o el vulgo, sólo en caso de que su vida esté en peligro o haya que detener a una amenaza potencial, entonces demuestran ser los mejores luchadores de ese extremo del planeta. Cada vez que un ataque con este arte tiene éxito, **el jugador puede realizar una prueba con la CB de Agilidad enfrentada contra el oponente**, lo que supondrá una **reducción de la Defensa del objetivo igual a la diferencia del resultado para el siguiente asalto**.
- El **Kárate (Agi)**, es un arte marcial altamente peligroso, que sus maestros tratan de usar con mesura y sabiduría, pues usa ataques proporcionalmente precisos y letales con los puños y los pies en los puntos expuestos del oponente, algo que en un momento dado puede llegarlo a matar con un crítico masivo. Cada vez que un ataque del luchador marcial tiene éxito, **el PJ puede realizar una prueba enfrentada de su CB de Agilidad contra la del oponente, lo que aumenta en un bonificador igual a la diferencia el resultado en la tabla de Críticos de Contundencia** correspondiente. No es de extrañar que estos míticos luchadores no se dejen llevar por la ira o las provocaciones, porque un golpe mal dado puede acabar con la vida de cualquiera (*el jugador puede elegir no aplicar el bonificador correspondiente, sino quiere incapacitar o matar a la víctima*).
- El **Aikido (Agi)**, es un arte marcial usado por los samuráis del Extremo Oriente, en concreto en el reino de Zipango. Basado en una serie de llaves, presas e

inmovilizaciones o proyecciones desarmadas, sustituye la Katana del guerrero oriental cuando éste no quiere hacer daños mortales en las poblaciones civilizadas o en las peleas de taberna. **Cada vez que un oponente realiza un ataque exitoso sobre el artista marcial, éste puede realizar una prueba enfrentada de con la CB de Agilidad, cuya diferencia, será un bonificador a la BD del luchador marcial en el siguiente turno.**

- El **Kendo (Agi)**, es un arte marcial basado en la lucha con espadas de entrenamiento o madera, generalmente katanas de bambú o cáñamo, las cuales sirven para la disciplina del esgrimista y su mejora marcial cuando adquiere los rangos de maestría necesarios para acceder al honor de samurái. Sin embargo, uno de ellos armado con una herramienta de entrenamiento o un palo o arma improvisada, puede atacar en la **Tabla de daño Contundente, y no tendrá los penalizadores por estar desarmado si se enfrenta a enemigos armados.** Además, puede usarse la bonificación normal de Kendo **para usar Katanas, No-Dachi o armas compatibles si no se posee el Talento o Habilidad de armas necesario, con un penalizador efectivo de -15.**
- El **Tae-kondo**, es un arte marcial basado en el uso de las piernas y llaves como arma ofensiva, por lo que es un equivalente del kárate, pero con diferentes variantes. Cada vez que un ataque sobre un oponente tenga éxito, **se puede realizar una prueba enfrentada contra el oponente de la CB de Agilidad, cuya diferencia servirá como bonificador para intentar un ataque apuntado contra él** (aplicando todos los penalizadores correspondientes, lo que implica una reducción importante de éste).

Aunque existen multitud de artes marciales en todo el continente o en un mundo ficticio de aventuras, el DJ y los jugadores son libres de inventar la que quieran, pero teniendo en cuenta las Reglas del Combate y la descripción de las anteriormente citadas, con lo que pueden sacar artes marciales mixtas (*como el actual Vale Todo o Artes Mixtas*), o aplicar al mismo tiempo dos artes que el PJ conozca, y con los beneficios que ello reporta, pero teniendo en cuenta las siguientes reglas:

- Cada vez que un artista marcial use **más de un arte de lucha**, recibirá un penalizador efectivo de **-20 por cada arte aplicado a cada ataque y por cada arte aplicada**, ya que esfuerza su mente en sacar lo mejor de todas ellas. Además, deberá anunciar el efecto deseado, con lo cual **tiene acceso sin penalizadores a uno de ellos, o con un -20 a ambos si usa dos, que aumenta en un -20 adicional por cada efecto adicional en las pruebas enfrentadas.**
- Si un **artista marcial se enfrenta a otro artista marcial**, puede tratar de superarle usando más de una técnica o varias técnicas a la vez, y éste a su vez contra el luchador del PJ, **con lo que el Máster aplicará los bonificadores y penalizadores dependiendo de la regla anterior y las situación en la que esté cada uno de ellos** (*inmovilizado, malherido, agotado, aturdido, etc.*).
- Cada vez que un artista marcial realice un ataque, **puede elegir guardarse los posibles beneficios de un éxito, realizando en su lugar un ataque en la Tabla de Contundencia, mientras que el otro beneficio apilable es usado sin penalizador.**
- Si el jugador anuncia al principio de un combate que va a usar dos artes marciales al mismo tiempo, se le aplicarán los penalizadores correspondientes a su BO y BD,

disfrutando de los beneficios de los efectos asociados a elegir o a usar al mismo tiempo, respetando las normas anteriores.

TALENTO DE ESTRATEGIA Y CONOCIMIENTO MILITAR

Los Guerreros del grupo de aventuras, no suelen ser simples voluntarios o reclutas del ejército medieval del señor pertinente o mesnadas propiamente dichas en las unidades de Caballería, Infantería o Artillería, sino que representan veteranos de varias campañas militares o suboficiales del mismo, dedicados por un tiempo a contratarse como espadas de alquiler, guardaespaldas o mercenarios al mejor postor, y aventureros expoliadores de tesoros cuando la ocasión lo permite. Por ello, todos los que pertenecen a este arquetipo, presentan la particularidad de conocer a fondo las tácticas de la guerra, el escalafón y la jerarquía militar, el cómo organizar a individuos sin formación y convertirlos en soldados peligrosos y capaces en un campo de batalla y un entrenamiento de unos pocos meses. Por ello, los expertos en este Talento son líderes en los campos de batalla, pueden organizar perfectamente la defensa de una pequeña aldea o el asalto a la guarida de un peligroso Liche, asediar fortalezas inexpugnables o bloquear pasos de montaña y de carretera con total efectividad, así como usar armas de asedio, defensas militares y toda la parafernalia de poliorcética inimaginable, incluso las balistas capaces de derribar a un dragón en pleno vuelo. Distinguimos entre varias Habilidades:

- **Jerarquía Militar (Memo)**, es una disciplina que permite reconocer a los superiores militares en el campo de batalla, identificarlos y respetarlos, así como tratarlos o dirigirse a ellos correctamente, pero también para designar cargos militares y delegar funciones a representantes del estratega principal en el campo de batalla.
- **Técnicas de Asedio (Raz)**, es un arte que permite usar las técnicas más innovadoras en el aislamiento de amurallamientos, grandes fortalezas e incluso aldeas, villas y ciudades portuarias, para forzar su rendición y garantizar el éxito de una campaña militar.
- **Técnicas de Defensa (Raz)**, similar a la anterior, pero permite utilizar lo aprendido en la defensa de baluartes, el uso de maquinaria anti asedio y distribuir a las tropas en los puntos calientes para evitar la brecha en las estructuras o el asalto a los portones y principales lugares de acceso a la ciudad.
- **Armamento de Asedio (Memo)**, es una disciplina que permite entender el funcionamiento de arietes, balistas, grúas, torres de defensa, portones, puentes levadizos, cómo socavar cimientos, reforzar bastidores o terraplenes, ingenios de todo tipo y reforzar las defensas de los amurallamientos y fortalezas con ingenios nuevos y prototipos salidos de la imaginación del ingeniero militar...
- **Estrategia Naval (Raz)**, es un arte indispensable para los oficiales de la Armada de cualquier reino, consistente en cómo realizar abordajes, desembarcos de saqueo, maniobras de evasión frente a otros atacantes o cómo sacar el mayor provecho del mar en las situaciones de enfrentamiento con otros buques y naos de batalla o embestir frontalmente con barcos de remos, usando su espolón como ariete que puede partir un transporte de tropas enemigo por la mitad.

TALENTO DE ESGRIMA (OPCIONAL)

Desde tiempos inmemoriales, los grandes duelistas, mercenarios y hombres de armas de la historia o de los relatos fantásticos han ido perfeccionando sus técnicas de combate y defensa personal armada en el campo de batalla, hasta tal punto que se desarrollaron en algunas etapas de la crónica de la humanidad real o de multitud de países escuelas de esgrima occidentales y orientales, las cuales entrenaban a los mejores espadachines, samuráis y duelistas de todo el reino, estudiantes que pasaban largas horas aprendiendo y enseñando sus conocimientos a los nuevos herederos de este arte, el cual llegó a un nivel tal de refinamiento y progresión, que individuos aparentemente incapaces de hacer un combate letal se convertían en adversarios invencibles, y diestros hidalgos abatían con suma facilidad a facinerosos y malandrines en los bajos fondos de las capitales y villas feudales. Con el tiempo, llegaron los duelos de honor, en los que dos adversarios igualmente entrenados se disputaban a “primera sangre” o a muerte si la deshonra era grande la solución a sus asuntos personales, hasta que los tribunales de la Edad Moderna suprimieron completamente los mismos, declarándolos ilegales, pues la tasa de mortalidad por golpes mortales o heridas incurables era más alta de lo que realmente se “reparaba” en ellos, y dejaron que las disputas entre caballeros fueran resueltas en los tribunales legales o en combates de boxeo, en donde la mortandad era mucho menos elevada (*aunque las secuelas de un combate de boxeo a puños desnudos seguían siendo bastante notables después de muchos entuertos*), y las espadas, floretes y sables de duelista pasaron a formar parte de las colecciones de anticuarios o a ser de filo mellado y de punta embolada, para adaptarlas a los niveles competitivos actuales, como disciplina deportiva más que como arte marcial.

- **Posturas de Combate (Agi o Fue):** desarrollando esta Habilidad, el Guerrero, espadachín o duelista realiza al principio de cualquier **encuentro singular** contra un solo adversario una prueba de ésta, obteniendo un **bonificador a la BO igual a un +5 por cada +20 sacado en el total, que dura hasta el final del encuentro singular**. Si dos oponentes poseen la Habilidad, simplemente se confrontan las dos, y gana el que saque más en la prueba, sólo que aplicará bonificadores en medida de la **diferencia total sacada** (es decir, por la que supera a su adversario).
- **Defensa Armada (Agi o Fue):** igual que la anterior, pero para la **BD**. Llevar un **segundo arma o una Daga Pesada o de Duelista, bonifica con un +10 adicional al resultado total. Sólo funciona en encuentro singular**.
- **Katas (Agi)**, es una Habilidad marcial que permite a un luchador oriental, **y que sólo maneje armas orientales** (*Kukris, Katana, No Dachi, Anciano del Alba, etc*), **usar en vez de su BO normal una prueba de Katas (Agi)**, la cual se confrontará contra una **Salvación de Reflejos (Agi) del objetivo**. Sino la supera, se considerará que la Kata o golpe técnico ha surtido efecto, y la BD del defensor no sirve para nada en este momento. Si fracasa la CD, entonces el samurái o Guerrero oriental habrá perdido este turno de combate. Las **katas (Agi)** se consideran **acción compleja**, por lo que usan **dos acciones estándar** por turno de combate. Funciona en **combate normal**.

- **Fintas (Agi o Fue)**, igual que las Katas, pero para **armamento occidental** (*espadas, dagas, alabardas, mandobles, estrellas del alba, manguales, etc.*). Esta Habilidad también se considera una **acción compleja**. Funciona en **combate normal**.
- **Estocada Magistral (Memo)**, es una Habilidad especial aprendida de generación en generación, un "golpe secreto" imparable que el maestro enseña al mejor de sus aprendices, o incluso que oculta a su seguidor hasta el mismo día de su muerte, ya que se lo guarda como un seguro de vida frente a oponentes demasiado peligrosos o situaciones complicadas. El espadachín realiza una CD de la Habilidad como **acción compleja**, y el oponente debe realizar una **Salvación de Reflejos (Agi)** contra la CD del duelista, que, de fracasar, se considera un **impacto directo que ignora la BD completamente, y otorga un bonificador de +40 en la Tabla de Críticos correspondiente**. Sólo sirve para **encuentros singulares**.

TALENTO DE SUPERVIVENCIA

A veces, el medio más hostil es el campo o las afueras de cualquier ciudad, en el que los aventureros deben encontrarse tarde o temprano, ya que los encuentros hostiles y con criaturas malvadas o malignas suelen producirse en antiguas ruinas, regiones inexploradas o selvas inexpugnables o bosques milenarios, en donde lo mítico cobra forma y los seres civilizados no son bienvenidos hace milenios. **Aunque no se necesita tener adquirido este Talento para usarlo** (*no reporta ningún penalizador el no poseerlo*), es el Montaraz el que más provecho saca en todo momento de él en el mundo de aventuras, porque es precisamente este grupo de Habilidades el que más le caracteriza. Para salir adelante en esos medios salvajes y hostiles, a veces es cuestión de vida o muerte contar con un silvano en el grupo, y más de un Reparto de Personajes se ha perdido en las afueras de una villa por el mero hecho de que nadie sabe nada de supervivencia, aunque sea lo necesario. Distinguimos entre las siguientes Habilidades:

- **Buscar (Intu)**, es una disciplina que usa los sentidos visuales o auditivos y olfativos para detectar algo que está oculto a los meros espectadores de un escenario de campaña, y sirve para encontrarlos y darlos a conocer al resto de jugadores, como trampas, animales camuflados o emboscados, objetos enterrados, asaltantes de caminos enterrados con hojas, etc.
- **Escuchar (Intu)**, es un arte que afina el sentido del oído para hacer que el Montaraz pueda distinguir la menor perturbación en los ruidos del bosque para detectar el peligro, un cambio en la dinámica de las presas que persigue o en los depredadores que le acechan, así como evitar una emboscada por el simple ruido de la respiración de las criaturas atacantes.
- **Rastrear (Raz)**, permite al Montaraz identificar una especie animal, inteligente o la presencia de intrusos en el bosque por medio de los indicios de su presencia y sus movimientos o huellas dejadas, e incluso si está malherida o teme la presencia del bosquimano... o si lo está acechando para atacar.
- **Equitación (Agi)**, es la Habilidad relacionada con el arte de la monta a caballo o cualquier clase de cuadrúpedo o montura ya entrenada por un cuidador profesional.

Cada Habilidad (como por ejemplo *Equitación (caballo)*) se considera **una Habilidad por separado, y debe entrenarse como tal.**

- **Forrajeo (Memo)**, es el único medio para encontrar comida en el bosque y otros parajes agrestes, como raíces comestibles, gusanos nutritivos, bayas no venenosas, setas digestivas, etc. En base a la tradición de sus antepasados (*y si el experto sabe de ese medio o paisaje en cuestión, sino, debe aplicar algunos penalizadores*), puede significar la diferencia entre la vida y la muerte.
- **Conocimiento del Medio (Memo)**, esta Habilidad, representa todo un campo especializado, el cual ha de elegirse de entre la siguiente lista de paisajes posibles: **bosque, jungla, desierto, tundra, estepa, yermo helado, sabana, taiga, manglares, glaciares, montaña, costas y arrecifes de coral, islas volcánicas y atolones, etc.** Cada vez que el bosquimano haga una prueba con la Habilidad adecuada, podrá conocer o recordar detalles sobre la flora, fauna y habitantes de estos medios, en dónde encontrar comida y alimento, guarecerse de los elementos, etc.
- **Hierbas y Plantas Medicinales (Memo)**, es una de las más importantes disciplinas del entorno de juego, pues estamos hablando de unas ambientaciones medievales, en donde encontrar medicamentos o curas para las enfermedades es muy difícil, y los ingredientes necesarios para los remedios disponibles, deben sacarse de la madre naturaleza, ser recogidos y tratados de una manera especial, y conservados o identificados con total profesionalidad. Por añadido, un PJ experto en esta Habilidad, puede encontrar numerosas plantas, semillas y frutos útiles con los que fabricar medicamentos, o sacar jugosos beneficios al venderlos a farmacéuticos y boticarios de los señores feudales.
- **Trampería (Agi)**, permite al Montaraz construir, armar e improvisar toda clase de trampas, cepos y cebos con los que capturar, abatir y acabar con depredadores, herbívoros o animales silvestres y usarlos como complemento alimenticio, materia prima para fabricar sus utensilios de supervivencia o hacerse con animales jóvenes, a los cuales educa y adiestra como compañeros animales (*es necesario la competencia con el Talento adecuado para realizar el proceso de entrenamiento de un compañero animal*).

TALENTO DE ADIESTRAMIENTO ANIMAL

Aunque algunos jugadores del mundo de aventuras que creéis no le den la mayor importancia a este Talento, el cual no es del todo necesario, siempre puede ayudar a un Montaraz a realizar sus tareas para el grupo con mayor eficacia, o a dotar a un PJ que juegue como “lobo solitario” con un eterno compañero, el cual no le traicionará ni abandonará jamás, ni en las situaciones más límite o arriesgadas. **Sólo se puede tener un compañero animal por PJ y jugador, además de comprarse la Ventaja necesaria para acceder a ello, además, el Montaraz debe tener entrenado el campo de Habilidades o Talento**, sino, no puede acceder a ésta de ningún modo (*porque si no, no podría explicarse de cara a la mecánica de juego cómo posee un compañero animal o mascota adiestrada por él*). La mascota en cuestión, tiene un valor inicial de **500 Puntos de Aventura** para obtener mejoras en sus CB's, Salvaciones y Talentos, así

como adquisición de Habilidades, pero como animal que es, **no puede acceder a determinados Grupos de aventurero** (como todos los Talentos que requieren de un entrenamiento lógico o práctico, oficios manuales, conocimiento de materias, etc.), aunque si se tratase de una criatura sobrenatural o mágica, sí tendría acceso a alguno de ellos (*siempre a discreción del DJ*). Todos los Compañeros Animales, obtienen desde el comienzo la plantilla de **Criatura Terrenal**, lo que les distingue de las entidades inteligentes, PNJ's y enemigos inteligentes o criaturas hostiles inteligentes o sobrenaturales del Máster, y les limita como tales. Distinguimos entre dos Habilidades distintas, las cuales sólo están disponibles para cada raza animal distinta, considerándose por separado como Habilidades distintas (*por ejemplo, no es lo mismo Conocimiento Animal (Águila Culebrera), que Conocimiento Animal (Hurones y Mangostas), o Adiestramiento Animal (Caballos) que Adiestramiento Animal (Burros)*).

- **Conocimiento Animal (Emp)**, es la Habilidad que sirve para conocer todo lo relativo a las costumbres, alimentación, cría en cautividad o propiedades especiales y hábitat de una criatura animal en concreto, ayudando al posible domador a usar su sabiduría de forma eficaz en el curso del entrenamiento de su compañero animal.
- **Adiestramiento Animal (Emp)**, es la Habilidad de entrenamiento en sí, con la que el PJ Montaraz o no con compañero animal, puede enseñar trucos sencillos a su mascota, darle órdenes precisas en el entorno de campaña o instrucciones para que use una de sus Habilidades en concreto. Cada prueba es una CD activa por separado, que el Máster debe fijar y mantener a veces en secreto, porque el PJ del jugador no es quien hace las tiradas, sino la mascota en cuestión (*así se mantiene el suspense y la emoción, pero si el jugador lo demanda, debería él hacer las tiradas del Compañero Animal*).

Tener o poseer un **Compañero Animal**, tiene sus ventajas y sus inconvenientes, porque **a la hora de adquirir Puntos de Aventura, el jugador que lo posee debe decidir si dedicar esa recompensa de experiencia a su entrenador o a la mascota**, pues ambos deben progresar por separado o en conjunto, lo que equilibra el juego y evita que los restantes miembros del Reparto realicen hazañas menores que las que un bosquimano y su "guardaespalda salvaje" realizarían en aventuras solitarias, en donde se saca el mayor provecho en estas situaciones de trasfondo.

TALENTO DE ATLETISMO

Todos los aventureros o PJ's necesitan alguna vez de este Talento o Grupo de Habilidades, pero algunos siempre son más capaces de sacar partido de él, porque no es lo mismo un Guerrero curtido y habituado a largas horas de marcha militares por el campo y los caminos en las maniobras de su milicia, a pasar calamidades y carencias, acostumbrado a la intemperie y los elementos, que un silvano o Montaraz que convive a diario con ello, realizando esfuerzos físicos por su vida que destrozarían a cualquier aventurero en cuestión de horas, o un Mago que se ha pasado media vida estudiando entre viejos y ajados pergaminos y bibliotecas y archivos arcanos o milenarios, con lo que sus CB's físicas y capacidades atléticas estarán bastante mermadas. Aun así, no se debe menospreciar a un PJ porque no sea un forzado o sea incapaz de levantar una maceta sin que le dé lumbalgia, pues todos son útiles dentro del

escenario, porque... ¿quién de todos va a ser capaz de leer los jeroglíficos milenarios escritos en lenguas muertas, o detectar una trampa mágica antes de que todos los miembros del grupo sean reducidos a cenizas por un sistema de seguridad arcano?

- El **Levantamiento de Peso (Fue)**, es la Habilidad que permite al PJ realizar esfuerzos físicos relacionados con la carga de masas muy superiores, desplazarlas o empujarlas de una manera eficaz, sacando el mayor rendimiento a sus músculos y tendones del cuerpo. Cuando un PJ determina su **Límite de Carga (LiCa)**, entonces esta Habilidad le permite superar ese límite en **un kilo por cada +10 sacado en una CD activa**. Además, permite aumentar el tiempo soportando o arrastrando una pieza del escenario, en una proporción de **un minuto adicional por cada +10 sacado en una CD activa**.
- **Acrobacias (Agi)**, es una Habilidad muy usada por Pícaros, Montaraces y Guerreros acróbatas o basados en la CB de Agilidad, porque permite sortear obstáculos insalvables para otros PJ's, realizar complicadas piruetas para flanquear y burlar a los enemigos en combate o evitar los efectos desastrosos de una caída demasiado atroz como para ser superada por individuos normales sin daños irreversibles.
- **(*) Natación (Fue)**, es una Habilidad que permite al PJ mantenerse a flote en el agua, bucear a profundidades considerables (*no por encima de los límites de esa raza humanoide, por supuesto*), arrastrar consigo a otros compañeros o evitar hundirse cuando se lleva equipo puesto en cantidades elevadas (*aunque lo más lógico, es quitárselo antes de vadear un río o una corriente de agua con profundidades altas*).
- **(*) Trepas (Fue)**, es la Habilidad que permite ascender por pendientes pronunciadas sirviéndose de manos y pies (*escalada libre*), o utensilios de escalada (*escalada normal*), por lo que es muy útil para realizar subidas a escarpados riscos y accidentes del terreno, acceder a torres o fortalezas inexpugnables o sortear accidentes geográficos sin dar rodeos de varios días. **Siempre que se use un equipo de escalada, el PJ obtiene una bonificación de +25 a todas sus CD's activas para usar esta Habilidad** (*sumando o restando los modificadores numéricos que el DJ considere oportunos*).
- **(*) Saltar (Agi)**, es una disciplina básica muy usada por montañeses e individuos versados en las artes de los hábitats elevados, las zonas costeras con riscos y arrecifes, o las razas que viven en lugares con demasiados pozos naturales y ambientes subterráneos. De todas maneras, siempre hay que tener un poco de espacio para realizar una carga antes de usar esta Habilidad, sino, **se llegará a una distancia equivalente a la altura del PJ como máximo en longitud, y de la mitad de su estatura en altura**. A distancia de carga normal, el héroe puede alcanzar un máximo de **8 metros de largo y una altura de su estatura normal**, a no ser que su descriptor racial indique lo contrario.

(*) Habilidades de acceso libre, que no tienen penalizador universal aunque no se posea el Talento correspondiente. Se tiene en cuenta el penalizador por armadura correspondiente.

TALENTO DE RELACIONES SOCIALES Y COMUNICACIÓN

Todo intento de comunicación hacia los PNJ's o personajes que no son aventureros o miembros del Grupo de Aventuras es muy importante de cara al ámbito del juego, porque puede proporcionar valiosos aliados, contactos importantes, información sobre una misión o búsqueda o el paradero de esas ruinas que siempre parecen no existir en los mapas, y sí en el folklore y las tradiciones orales del vulgo, aprender cosas acerca del entorno que les rodea, de las costumbres locales, convencer al señor feudal para que les deje Equipo o monturas para llegar a un determinado punto del recorrido, etc. **Las relaciones sociales son importantísimas dentro del mundo de fantasía y aventuras, tanto como lo son en la vida real.** *Un PJ arisco, poco sociable y bravucón, obtendrá muy mala reputación en muy poco tiempo, y seguramente se quedará atascado en la mitad de muchas misiones y encuentros, simplemente porque no sabe articular dos palabras seguidas sin ofender a alguien o soltar alguna blasfemia insoportable a cualquiera que le oiga.* En cambio, un PJ especializado en este Talento, puede conseguir cosas que a otros les resultarían imposibles, aprender lenguas extrañas, comunicarse fluidamente con culturas extranjeras y abrir puertas que de otra manera seguirían cerradas, por lo que contar al menos con uno de estos veteranos de las calles y aldeas, a veces es una ayuda muy difícil de valorar.

- **Hablar Idioma (Memo)**, es una Habilidad que permite al PJ dominar una lengua determinada, entender el significado de sus palabras y pronunciar frases sueltas o incluso llegar a entablar una conversación fluida. **Todos los héroes poseen un nivel de Hablar Idioma propio al 50% inicial**, aunque este porcentaje puede ser mejorado gastando Puntos de Aventura.
- **Leer/Escribir Idioma (Raz)**, es una disciplina más difícil de conseguir en un mundo de aventuras medieval, pues gran parte de la población es analfabeta, y la educación superior, aunque sea escribir la lengua materna, está en manos de las élites superiores y las clases más pudientes. Aun así, hay arquetipos de PJ que poseen este Talento como propio o natural en ellos, y por eso no se les considera desleídos. **Para que un PJ pueda leer y escribir en su idioma, necesita poseer al menos algún punto gastado en esa Habilidad** (por lo que no se le aplicarán penalizadores pertinentes).
- **Charlatanería (Raz)**, es un arte que permite al PJ convencer a otros de cosas que en un principio no creerían, llevarlos a su terreno o simplemente comerles la cabeza, con tal de obtener de ellos un beneficio o un potencial aliado, al menos temporalmente o hasta que el interlocutor se dé cuenta de las intenciones de su orador. **Estas CD's, siempre se enfrentan a una Salvación de Voluntad por parte de la criatura o PNJ que está siendo el objetivo de la Habilidad**, la cual está fijada por el Máster dependiendo del resultado del jugador con los dados. **Cada 20 puntos en el resultado del PJ, sube en un +10 la dificultad a partir del 60% (Fácil, Rutinaria) del PNJ que debe realizar la Salvación.**
- **Seducción (Pre)**, es una Habilidad muy usada por PJ's con una belleza o un encanto especial, los cuales se sirven de su hermosa figura y sus encantos personales para atraer, convencer o llevar a su terreno a miembros del sexo opuesto generalmente (o del mismo sexo, si las inclinaciones del PNJ o del PJ son algo "ambiguas"). Al igual que la anterior, **implican una Salvación de Voluntad por parte del objetivo**, y se aplican reglas muy parecidas. Si el PNJ cede a los encantos del héroe o heroína, entonces se sentirá interesado por ella o él (de manera temporal), aunque si le sigue incitando con

el tiempo, puede llegar a enamorarse o sentirse muy unido al personaje (*con todas las consecuencias que de ello se deriven por sus actos, y el juicio del DJ*). **Engañar a un PNJ con estas intenciones** y frustrar sus intenciones sentimentales, **puede llevar a que la próxima vez posea un bonificador de +10 por cada vez que haya sido “convencido” con este procedimiento en situaciones posteriores en sus Salvaciones.**

- **Diplomacia (Pre)**, es un arte en sí mismo, y se desconoce los modales cortesanos o palaciegos de un reino, es mejor no intentar nada en los sitios en donde abunda la realeza o la élite nobiliaria de un reino, para no acabar con los huesos en una oscura mazmorra. Esta Habilidad sirve también para negociaciones diplomáticas o de embajada, fiestas de sociedad, charlas de etiqueta y protocolo de cualquier clase.

TALENTO DE SUBTERFUGIO/SIGILO

Es la quintaesencia de los Pícaros, el Talento por el cual son un arquetipo por derecho propio y en el que más brillan a diferencia de los demás PJ's, lo que le da vida y caracteriza por antonomasia. Esconderse, caminar sigilosamente, desactivar trampas, abrir cerraduras... ¿qué pasa del especialista en estos menesteres, cuando no hay alguien experto en estos lances en el Grupo de Aventuras? Arriesgarse a morir en una trampa letal, caer por fosos ocultos en barricadas con estacas y recibir el impacto de virotes dispuestos en las paredes de unas ruinas, no es plato de gusto de nadie, o infiltrarse en una fortaleza y espiar sin ser visto por nadie, eso todo es tarea de nuestros amigos latrocinadores... aunque si un héroe adquiere este Talento, descubrirá que le puede sacar mucho partido en el ámbito de juego, nunca viene mal saber un poquito de cerrajería.

- **(*) Esconderse (Agi)**, es el entrenamiento que permite utilizar los obstáculos, sombras del escenario de campaña o elementos de la escenografía para pasar inadvertido, no ser detectado por el campo visual de criaturas hostiles o esquivar a unos perseguidores demasiado belicosos e insistentes, incluso emboscar a quienes van alegremente haciendo ruido por el bosque.
- **(*) Sigilo (Agi)**, es la Habilidad que permite caminar sin hacer ruido, desplazarse entre las sombras sin ser visto y seguir a alguien sin que se dé cuenta entre una muchedumbre atareada en sus vidas cotidianas, y en algunas situaciones, puede significar la diferencia entre la vida y la muerte.
- **Carterismo (Agi)**, permite al Pícaro vaciar bolsillos, extraer objetos de PNJ's despistados, sajar a mercaderes demasiado adinerados, etc. Es un medio de conseguir “ingresos extra” sin esfuerzo, pero puede acarrear la ganancia de **Puntos de Corrupción**. También puede usarse para sustraer objetos y cambiarlos por otros en el mismo lugar sin que su dueño se dé cuenta...
- **Detectar Trampas (Intu)**, es un arte que permite al Pícaro saber si en un escenario de campaña hay cosas que no encajan, como baldosas, salientes y disparadores que pudieran activar algún dispositivo o mecanismo letal, aunque también sirve para examinar las paredes en busca de pasadizos secretos o puertas invisibles...
- **Inutilizar Mecanismo (Agi)**, es la Habilidad que permite saber cómo desactivar esas terribles trampas, mecanismos y bastidores, capaces de accionar dispositivos

mecánicos, de relojería o hidráulica capaz de matar a un héroe en unos pocos minutos, o también para inutilizar sistemas de defensa, humanoides mecanizados o constructos inactivos, evitando así que entren en acción. Pueden intentarse CD's con estos seres en pleno funcionamiento, pero el Máster debe establecer el nivel de dificultad.

- **Cerrajería (Raz)**, es el arte que permite al Pícaro abrir cerraduras, realizar copias de llaves, repararlas, copiarlas in situ o identificarlas para comprender su funcionamiento o tratar de inutilizarlas más adelante. Si alguna cerradura posee una trampa o mecanismo de defensa adicional, debe usarse en combinación con Inutilizar Mecanismo para llevar a buen puerto la maniobra final.
- **Flanqueo (Agi)**, es una Habilidad que permite al Pícaro buscar los puntos expuestos de un adversario, ponerse a las espaldas de una criatura y burlarla, o esquivar ataques letales de manera activa (*siempre que se declare al Máster que se está usando activamente la Habilidad durante un encuentro hostil*). Además, al flanquear, el Pícaro obtiene los bonificadores "por el flanco", "por la espalda" o "por sorpresa", y a veces los tres, lo que hace que su primer ataque contra un enemigo, sea siempre el último (*los críticos obtenidos con esta técnica, son demoledores*).

(*) Estas dos Habilidades pueden entrenarse sin necesidad de comprar el Talento, por lo que se consideran "gratuitas" en ese sentido y comunes a todos los aventureros, aunque se aplica el penalizador por armadura correspondiente... las demás son típicas del oficio de Pícaro/Granuja, o debe comprarse el Talento para tener acceso a ellas sin el penalizador universal correspondiente.

TALENTO DE RELIGIÓN Y HUMANIDADES

Aunque este grupo de Habilidades no sea importante o del todo determinante dentro del ámbito de juego, en una sociedad medieval desleída, el erudito o el que sabía de estas disciplinas, era considerado un sabio en muchos campos, aparte de una mente excelsa y capaz de asesorar o aconsejar a reyes, poderosos abades y obispos, muchos de los cuales poseían un nivel de conocimientos bastante elevado, pero siempre agradecían el auxilio de secretarios, funcionarios reales o eclesiásticos, y estos ministros, acumulaban con el tiempo un nivel de poder indecible para la época. Los Clérigos del grupo son los principales adjudicatarios de este Talento, aunque nada impide que lo puedan aprender otros arquetipos de PJ (*siempre que paguen los PA necesarios, y expliquen al Máster convincentemente de dónde han adquirido de repente tan increíble formación, al alcance de muy pocos en un mundo medieval*). Las Habilidades disponibles, son las siguientes:

- **Jerarquía Eclesiástica (Memo)**, es una Habilidad similar a Jerarquía Militar, pero permite relacionarse correctamente con los superiores del mundo religioso, como abades, obispos, cardenales o arzobispos, grandes maestros de las órdenes militares de caballería o cruzados de gran renombre, y no fracasar en las negociaciones con ellos, aparte, identificar los blasones, indumentaria y distintivos de cada congregación y distinguir a unos de otros.

- **Saber Religioso/ Teología (Raz)**, es un arte adquirido por el estudio y la meditación concienzuda en textos teológicos y filosóficos en torno a la Fe, pero no es una Habilidad inútil, porque permite al clérigo o teólogo conocer distintas liturgias y ceremonias sagradas, acceder a las pautas de unas creencias determinadas o saber de a cosmogonía o el panteón sagrado de otras razas y culturas, así como de las relaciones entre lo divino y lo terrenal. En un mundo medieval, la Fe mueve el mundo, y este conocimiento puede mover montañas enteras.
- **Filosofía (Raz)**, es la disciplina del pensamiento y el razonamiento en sí mismo, madre de todas las ciencias y las aplicaciones del saber, capacita al mortal para adquirir conocimiento por medio de la experiencia del mundo y de la vida, ser resistente a las tentaciones de la carne o del espíritu, distinguir lo justo de lo injusto y lo necesario de lo innecesario, con lo que los sabios en esta materia, son grandes consejeros y tutores de príncipes y señores feudales jóvenes, a los que tratan de cultivar y orientar correctamente... aunque a veces no lo consiguen (*como Aristóteles con Alejandro Magno, por poner un ejemplo*). **Si se realiza una CD con Filosofía antes de una prueba de Voluntad, se obtiene un +5 por cada 20 puntos de éxito por encima de la media, es decir, del 60% en el resultado total** (*un individuo entrenado para entender la realidad y aceptarla como tal, es más fuerte por inducción que el que es irracional e instintivo y actúa por miedo y necesidades, permanecer frío a veces es la mejor de las armas contra el miedo*).
- **Historia (Memo)**, es una forma de registrar los hechos pasados de héroes, reyes y naciones ya desaparecidas, dar fe de lo sucedido en generaciones anteriores mediante la tradición escrita de forma imparcial y entender los sucesos del presente de una forma más universal, para no cometer los mismos errores. **En un mundo medieval de aventureros, un PJ versado en Historia, puede hacer CD's para identificar ruinas, razas perdidas, enterramientos descubiertos, mazmorras milenarias, etc.** Si el DJ lo considera oportuno, puede permitir al jugador crear varias Habilidades por separado, como Historia (*Razas y Reinos*), Historia (*Familias Legendarias*), Historia (*Guerra*), etc.
- **Derecho y Leyes (Memo)**, es una Habilidad legal muy solicitada en un mundo medieval cambiante, en el que las ciudades y villas cogen cada vez mayor fuerza, en el que las aldeas tienen sus propios fueros y legislaturas, sus alcaldes y representantes del pueblo, incluso hay leyes eclesiásticas, que limitan el comportamiento de prelados, abades y obispos, para evitar abusos de poder o delitos entre las castas de la élite. En un mundo así, todavía el derecho dista de ser justo para el pueblo, y las leyes miran siempre o casi siempre por los tres estamentos principales (*iglesia, nobleza y burguesía*), pero un PJ experto en leyes, podría salvar a un compañero de aventuras de una condena a la horca o a la hoguera, simplemente porque conoce los fundamentos del oficio penal y las fisuras en el código civil de ese reino. El Máster es libre de añadir los penalizadores y modificadores numéricos a las pruebas o CD's usadas a tal fin que estime oportunos.
- **Literatura y Gramática (Raz)**, es una disciplina clásica dentro de las letras puras, a las que los eruditos medievales y eclesiásticos dedican grandes esfuerzos y horas de trabajo, ya que empiezan a circular cada vez con más frecuencia los tratados del saber universal por los reinos conocidos, y expresarse correctamente en lenguas muertas ya no es un método válido para expandir el conocimiento, ya que se reclaman cada vez

más obras en lengua vulgar. **En el mundo de aventuras, esta Habilidad puede servir para examinar un texto en concreto, localizar un mensaje oculto en una métrica o estrofa, etc** (y todo lo que se le ocurra al creativo jugador o DJ).

TALENTO DE ASTROLOGÍA Y CIENCIAS APLICADAS

Aunque en el Medievo las ciencias exactas estaban mal vistas, y la observación de los astros calificada por la Iglesia como un instrumento de “adivinos y charlatanes”, los cuales embaucaban a sus clientes haciéndoles creer que los planetas influían en la vida cotidiana y en el destino de las personas, también es verdad que las primitivas disciplinas del saber científico, aparte de oscuras y poco claras, eran el comienzo de lo que después transformaría el mundo por completo, trayendo consigo los avances tecnológicos, humanos y logísticos que revolucionaron la calidad de vida de la raza y humana y su bienestar en general, quitando muchas tareas penosas y creando cosas como la fabricación en serie o la aparición de la máquina de vapor, entre otros inventos maravillosos, que en muy poco tiempo, transformaron milenios de atraso y paro en una carrera enloquecida por la transmutación de todo lo conocido, algo que se vino a llamar “progreso”. En el ámbito de un mundo de aventuras, estas materias rondan lo legendario, lo mágico y lo maravilloso, pero no por ello dejan de ser útiles para un personaje jugador. Los Magos son los arquetipos que sustituyen a los científicos de la actualidad en una ambientación fantástica, pero en la realidad y en los siglos de la superstición y el miedo a la ciencia, muchos eran calificados de “hechiceros, encantadores e ilusionistas”.

- **Astrología (Intu)**, es la materia relacionada con la observación de los cuerpos celestes, tales como planetas, estrellas fugaces y fijas, los cuales sirven para trazar rutas marítimas, cartografiar mapas con exactitud y predecir fenómenos futuros, mediante el estudio de las casas astrales, los signos del horóscopo y la influencia del movimiento de los cuerpos celestes en la vida mortal.
- **La Botánica (Memo)**, es una disciplina que permite clasificar las plantas, hierbas y arbustos, árboles y similares en familias o grupos, especies y razas, detallar su comportamiento natural, fruto, épocas de floración o lugares y climas o geografía idóneos para su crecimiento, así como distinguir las propiedades específicas y los usos de cada una de ellas en la farmacopea y la industria artesanal o de oficios.
- **La Medicina (Emp)**, es una Habilidad que trata del estudio de las enfermedades, los síntomas y las causas que las producen, así como el tratamiento de las mismas y las formas en que se propagan epidemias y pandemias letales (*aunque este conocimiento, dista de ser muy positivo o exacto en el Medievo, ya se daban intentos de prevención de desastres, como los provocados por la peste negra, la bubónica, el cólera, etc.*).
- **Filosofía Natural (Memo)**, es un arte del pensamiento que trata, al igual que la botánica, de clasificar a las especies animales y los seres inteligentes en familias, especies y razas, asociándolos por parecidos físicos, anatómicos o de costumbres y alimentación, hábitat o climatología y procedencia geográfica (*a veces estas asociaciones eran meramente hipotéticas y estaban basadas en tradiciones anteriores, pero algunas, los parecidos con las familias y géneros actuales, eran apabullantes*).
Puede usarse para identificar criaturas terrenales del Bestiario.

- **Las Matemáticas (Raz)**, son una forma de entender el mundo a través del cálculo, el álgebra y la geometría o los números y sus operaciones básicas, en los niveles más avanzados, permite descubrir la mecánica celeste, explicar fenómenos físicos y teorizar mecanismos y dispositivos avanzados de mecánica, relojería o náutica, lo que es muy apreciado por el ejército y los señores feudales apasionados por las máquinas de asedio, o por la arquitectura.
- La **Alquimia (Raz)**, es con diferencia la más perseguida y denostada de todas las ciencias primitivas, porque intenta conseguir a través de la destilación, decantación y sublimación de las materias minerales, vegetales y animales derivados y compuestos varios, así como explicar la naturaleza de las cosas mediante complicados procesos químicos y la interacción entre los Elementos (*tierra, aire, agua y fuego*), de los cuales todas las cosas están formados en menor o mayor proporción. La verdad es que era un arte muy complejo y encriptado, pero fue la madre de la Química moderna, de la Farmacopea y de los avances en medicina, producción metalúrgica y el descubrimiento de los elementos de la tabla periódica (*no estaban tan equivocados los alquimistas, después de todo*). **Con esta Habilidad, se pueden preparar elixires, filtros y pociones para el uso de los PJ's, sin necesidad de comprarlos, pero se necesita el equipamiento y el laboratorio adecuados, así como los ingredientes necesarios.**

TALENTO COMERCIAL

El instinto comercial de los aventureros, puede ser catastrófico cuando llegan a un área civilizada, y los mercaderes ansiosos de comprar sus reliquias, objetos arcanos o despojos de sus encuentros, pueden sacar el máximo beneficio de PJ's demasiado confiados, o ignorantes de los precios que puede alcanzar un artículo en el bazar de compra y venta de una aldea, villa o ciudad. Por otra parte, esta formación indica a un aventurero las tasas necesarias para sacar beneficios de estos despojos sin llegar a precios abusivos o desorbitados, y no equivocarse a la hora de tasar o valorar un producto u objeto y elemento de Equipo determinado, lo que evita muchos problemas y a muchos PNJ's listillos (*que en una villa medieval, los hay a patadas, así como timadores de poca monta o usureros sin escrúpulos*).

- La **Tasación (Raz)**, sirve para saber perfectamente cuánto puede llegar a valer un objeto determinado en un mercado determinado, o dónde se pueden sacar los mayores beneficios de él, o incluso para saber si un comprador está ofreciendo un servicio o producto al precio que realmente es.
- El **Regateo (Emp)**, permite usar la verborrea o la jerga del oficio comercial o técnicas de persuasión y psicología para obtener un producto o servicio por encima o debajo de su valor, o venderlo al mejor postor y al precio que el PJ desea obtener, o al menos venderlo, que a veces ni eso siquiera...

TALENTO DE ARTES

En un mundo de aventuras medievales, no todo son intercambios de golpes en el campo de batalla, ni borracheras en las tabernas, ni peleas en las tabernas, ni exploración de caminos milenarios o ruinas ancestrales, sino también hay momentos para el ocio, el esparcimiento y el entretenimiento, y para ello, nadie mejor que los artistas, capaces de transportarnos con su música, con el teatro o la poesía a lugares remotos y olvidados, a representar escenas de la épica o la narrativa, a cantar al amor o a la guerra, a la mala suerte de los héroes o su fortuna y su gloria perdida, de las gestas de los caballeros legendarios y embellecer los salones de los señores feudales con bellos retratos, esculturas y alegrar las vidas de aldeanos y lugareños con representaciones al aire libre, espectáculos circenses o malabares, etc. Sin arte, la vida no sería tan llevadera, y sin artistas, el mundo sería más cruel y más gris...

- La **Música (Agi)**, es el arte de dominar uno o varios instrumentos, de conocer las partituras de compositores e interpretarlas, recordar viejos pasacalles o bailes populares y reproducirlos con una cítara, clave o flauta travesera, y deleitar a las masas con bellas interpretaciones creadas por uno mismo. Hasta puede ser una fuente de ingresos para un aventurero muy diestro en casos de necesidad... si el Máster lo permite, el jugador puede optar dividir esta Habilidad en varias más especializadas, como Música (*Flauta Travesera*), Música (*Partituras y Composición*), Música (*Canto*), etc, aplicando en cada caso la CB más apropiada a la misma. **Es la Habilidad indispensable para usar las Canciones del Bardo.**
- La **Pintura (Agi)**, es la Habilidad artística más antigua de la historia de la Humanidad, en las cavernas ya se conocían representaciones pintadas de escenas de caza y animales prehistóricos, por lo que las técnicas pictóricas y pigmentos usados han evolucionado mucho hasta el Medievo, en donde es muy usado por los Estamentos, sobre todo el clero y la nobleza, para immortalizarse en retratos, decorar edificios públicos o mansiones y castillos o residencias eclesiásticas, arzobispados o catedrales e iglesias con bellas composiciones cosmogónicas y divinas.
- **Poética y Teatro (Raz)**, viene siendo una de las artes más antiguas también, pues desde la aparición del lenguaje escrito, los hombres han plasmado los hechos más importantes en romances, poemas y aparte, el teatro ya existía en las épocas más clásicas, como un medio de entretenimiento popular y un fenómeno de masas. Las compañías de titiriteros van de aldea en aldea y de señoría en señoría cantando, bailando y representando estos romances, para deleite de grandes y pequeños, a cambio de unas monedas o un sitio en donde dormir.

TALENTO DE OFICIOS

Indispensables para el desarrollo de la civilización, los primeros oficios conocidos se remontan a la época ancestral en la que el Hombre se hizo sedentario, abandonando la vida de cazador y recolector para desarrollar la agricultura y la ganadería estabulada, con la cual tenía más tiempo para dedicarse a otras tareas, como la escritura, el arte o la especialización en habilidades específicas, como la alfarería, el curtido de pieles o la crianza de vinos y el cardado de la lana, por lo que aparecieron los primeros especialistas, y con ellos, los **Oficios**. Aunque algunos aventureros y mercenarios o espadas de alquiler vienen muchos de la vida castrense

de una época llena de peligros y sucesos violentos, no todos eran soldados de mesnada antes de su carrera como saqueador de tumbas y buscavidas, por lo que este Talento, bien puede representar lo que el héroe era antes de meterse en el gremio, o incluso una manera de ganarse la vida después de abandonar el mismo o entre aventura y aventura (*no todos los mercenarios se dedican a emborracharse, salir de juerga y gastarse el jornal en apuestas de barra cuando están ociosos, sino que los hay mañosos y guardan su dinero adquirido para montar un negocio o mejorar sus ingresos, ya de por sí buenos*). Hay infinidad de oficios antiguos, imaginad cuáles eran los más comunes hace tantos siglos, y algunos de la actualidad ni siquiera existían:

- **Herrero (Fue)**, es uno de los oficios más útiles y que más beneficios reporta, pues el maestro en este arte no sólo sabe fabricar herramientas, herraduras y utensilios de labranza o para el campo, sino también armas y armaduras, repararlas y trabajar los metales de una manera limpia e impecable, por lo que no le faltan los encargos y pedidos de señores feudales y de su ejército personal.
- **Ceramista (Agi)**, era un oficio muy valioso en la antigüedad, pero actualmente mucha gente sigue necesitando de sus servicios, ya que muchos recipientes, cacharros de cocina y ollas se siguen fabricando en este material, así como vasijas o tinajas para la conservación del vino y el aceite en los lagares y bodegas de todos los reinos.
- **Peletero (Agi)**, es el oficio de los que despellejan y curten pieles, para la fabricación de armaduras antiguas, correajes para las monturas, sillas de montar, látigos y fustas, cuero para zapatos y calzado, y un largo etcétera... es uno de los trabajos mejor pagados y con los que se pueden sacar mayores beneficios en la época medieval.
- **Talabartero (Agi)**, es el especialista en los equipamientos de Caballería y para la monta de caballos, lo que añade un especial significado a este empleo, que consiste en recoger las piezas curtidas por el peletero para procesarlas como toda clase de correajes, aplicaciones y piezas necesarias para el jinete, como la indispensable silla de montar, los estribos o las bridas, y todo gracias a su genialidad y destreza.
- **Zapatero (Agi o Fue)**, es el oficio dedicado a la fabricación de calzado en general, desde botas de monta para los señores feudales, hasta alpargatas, zuecos y sandalias para el pueblo llano, o incluso albarcas de campesinos. Recoge los materiales creados por el peletero para darles forma, y los ingresos de su negocio siempre son grandes.
- **Viñatero (Memo)**, es uno de los oficios más viejos del mundo conocido, consistente en la viticultura, es decir, la crianza y cosecha de la uva y cuidado de los viñedos, además de la fabricación del mosto para su procesamiento en barricas y su posterior conversión en caldos buenos y de gran calidad. En el Medievo, los grandes maestros de este arte eran los protegidos de señores feudales y obispos, burgueses y mercaderes, aunque mucho de su arte fue desarrollado por primera vez en abadías y monasterios retirados.
- **Marinero (Agi)**, es la profesión marítima y oceánica por excelencia, en la que los hombres de las costas son iniciados desde la más tierna infancia, e incluye desde la fabricación de redes y artes de pescas o anzuelos, hasta la de nudos marineros, reparación de embarcaciones, carpintería naval preventiva y orientación mediante las estrellas, así como una completa formación en las tareas de una tripulación disciplinada y que sabe perfectamente sus funciones dentro de un navío.

- **Carpintero (Fue y Agi)**, es el oficio de los que trabajan la madera, procesan la misma en tablones y obtiene de los leñadores la materia prima necesaria para fabricar muebles, vigas para la construcción de los edificios, máquinas de guerra e incluso arcos y ballestas en colaboración con los herreros, y los hay que se atreven a realizar obras de arte con el tallado de la madera.
- **Otros Oficios (CB relacionada)**, es decir, todos los que no están detallados aquí y que sirven de referente, y están al alcance de cualquiera que quiera usarlo para su PJ, para darle algo más de trasfondo y credibilidad (*aguador, taxidermista, relojero, plomero, zahorí, barbero, arriero, leñador, carbonero, cazador, albañil, jornalero, ganadero, agricultor, descargador, capataz, ordenanza, sirviente, doncella, matrona, etc.*).

TALENTO DE CONOCIMIENTO DEL REINO/ PROYECCIÓN DEL REINO

En todo reglamento de juego basado en fantasía medieval, se incluye la presencia de los lanzadores de conjuros o canalizadores, seres mágicos y místicos poderosos que alteran la realidad mediante sus hechizos, poderes sobrenaturales o el favor de sus deidades, las cuales de vez en cuando escuchan sus plegarias y les dan parte de su potestad por un corto espacio de tiempo, permitiéndoles realizar auténticas maravillas y milagros. Si en una ambientación medieval queremos incluir la presencia de estos poderes sobrenaturales, meteremos parte de las creencias populares y supersticiones del vulgo, que creía firmemente en la existencia de la magia, de la hechicería y de la astrología, que había criaturas poderosas al otro lado de la realidad, las cuales no debían ser molestadas ni pronunciadas en absoluto, pues una suerte fatal le estaba reservada al que comunicaba o pactaba con ellas. La Iglesia, veía en ello actos de desobediencia a la Fe y de herejía, quemando en la hoguera o enjuiciando a todos los que eran sospechosos de brujería o astrología y prácticas mágicas, aunque muchos de ellos eran simples curanderos, sacerdotes de religiones antiguas o prácticas ancestrales, y hasta eruditos y sabios en ciencias y materias consideradas tabú por los clérigos y las jerarquías estamentales, a las que interesaba un vulgo ignorante y sin formación, lleno de miedo a lo desconocido o supersticiones y creencias infantiles en demonios, hadas, duendes y seres del Más Allá.

Incluir magia o **Reinos Mágicos** en una ambientación fantástica, puede desequilibrar mucho el juego en sentidos numéricos, por ello, separamos las distintas disciplinas en cinco Esferas de Poder Primigenio o estados de la realidad, los cuales son los siguientes:

- El **Reino Arcano**, que abarca los Cuatro Elementos (*Aire, Agua, Tierra y Fuego*), así como la invocación de criaturas elementales y de otros planos, la alteración de la realidad por medio de conjuros o hechizos que afectan a la materia, a las leyes físicas y a las fuerzas creadoras del Cosmos, siempre con una serie de límites.
- El **Reino Natural**, que extrae su poder de las fuerzas de la madre Naturaleza, los espíritus que la habitan y las criaturas primigenias de la Noche de los Tiempos, el cual permite hablar con las criaturas salvajes, apaciguarlas o mejorar la resistencia a los fenómenos naturales, tales como la temperatura o el clima, y a sobrevivir en medios hostiles y lejanos de la civilización.

- El **Reino Divino**, que extrae su poder de la fuerza de la Fe y de la oración, por la cual los fieles y devotos seguidores de la divinidad a la que suplican sus favores obtienen efectos insospechados, como protección contra criaturas malignas, curación de heridas y dolencias, enfermedades o auténticos milagros en casos excepcionales.
- El **Reino Mental**, que saca su potencia del poder latente en las criaturas terrenales, un reflejo de la "fracción divina" que todos los seres vivos llevan dentro... al sacar su potencial latente hacia afuera, el mentalista consigue domeñar por pocos espacios de tiempo las leyes físicas, alterar la realidad o influir en la mente de otros, algo que le puede traer consecuencias letales con el tiempo.
- El **Reino de las Hadas**, que saca su poder de los cánticos que los espíritus feéricos entonan en honor a la Creación todos los días, y que los bardos y trovadores aprenden a usar en sus composiciones y canciones más secretas, pudiendo con ellas modificar parcialmente la realidad. Dicen que el que escucha directamente el canto de las hadas, no regresará jamás a su plano de existencia, algo similar al canto de las sirenas...

Pero eso no basta para el lanzamiento de conjuros, y se necesitan dos Habilidades entrenadas para la canalización de cada Reino mágico, mas una para representar el potencial limitado de canalización que estos poseen, las cuales son distintas por cada uno de ellos:

- **Conocimiento del Reino (Arcano, Natural, Divino o Mental)**, la cual va asociada a la CB relacionada con su Salvación pertinente, y permite al canalizador conocer las técnicas, conjuros y metodología necesaria o rituales para lanzar hechizos y comprenderlos, así como identificar en todo momento el que están usando los practicantes de su misma disciplina.
- **Proyección del Reino (Arcano, Natural, Divino o Mental)**, igualmente asociado a la CB determinada por la Salvación, y que permite al canalizador lanzar sus conjuros y controlarlos de forma consciente, sin que se desmanden o causen fenómenos secundarios o efectos indeseables (*una pifia arcana exagerada, puede volatilizar a todos los miembros del Grupo de Aventuras*).
- Los **Puntos de Poder**, es decir, el potencial limitado expresado en una cantidad fija o "reserva mística" que el lanzador usa para proyectar sus conjuros, los cuales gastan una cantidad variable de los mismos en cada lanzamiento. Cuando éstos son gastados del todo, el Mago puede desplomarse inerte en el suelo, y debe realizar una **Salvación de Voluntad** para no quedarse en el estado de **Inconsciente**. Si consigue pasarla, tendrá de todas formas **un penalizador efectivo por cansancio de -25 a todas las maniobras**, el cual se pasará al descansar ocho horas o lo que su raza precise para recuperar total o parcialmente esos PP perdidos. Los PP, se compran a razón de **1 punto por cada 4 PA gastados a tal fin. Todos los Magos y Lanzadores de Conjuros, comienzan con una cantidad de 5 PP iniciales**, fruto de su esfuerzo y sus entrenamientos en la materia. No quiere decir que las demás criaturas no posean estos PP, sino que son incapaces de "canalizar" al igual que ellos... (en el momento que se compra el Talento, se obtienen automáticamente).

Los **Reinos Mágicos**, vienen todos expresados por unas **listas de conjuros**, las cuales representan los distintos aspectos de la magia de ese reino, y las distintas Habilidades o disciplinas mántricas que éstas tratan de aplicar. Los hechizos de una lista, poseen **niveles de**

poder, expresados en números del 1 al 10, más poderosos cuanto mayor sea el número de la lista, pero también **ese número o nivel coincide con el gasto necesario en Puntos de Poder para lanzar ese conjuro**. Para conocer una lista, el Mago o lanzador debe estudiarla, y siempre empieza con una **lista gratuita** de su elección y Reino Mágico, **la cual conocerá hasta nivel 5**, el máximo poder que puede canalizar para el lanzamiento de la misma. Cuando un hechicero quiere progresar en esa lista, el siguiente conjuro debe ser estudiado, **el cual debe superar una CD o tirada de Conocimiento del Reino 0** igual a $50 + 10 \cdot \text{nivel del conjuro}$, o sea, que para aprender un hechizo de nivel 6, necesitamos sacar un 110 en una tirada de dados, lo que hace que el aprendizaje de la magia sea lento, difícil y arduo. Un nivel 7 requiere un total de 120, uno de nivel 8, un 130, así progresivamente... cuanto más ducho sea en la Habilidad el Mago, más probabilidades tendrá de aprender nuevos hechizos. Para lanzarlo por primera vez, deberá superar una tirada igual en la Habilidad de **Proyección del Reino 0**, si lo consigue, podrá apuntarse el conjuro nuevo en su libro o grimoire, e ir a por el siguiente. Si fracasa en sus intentos de aprenderlo, no pasa nada, porque **cada noche que pase estudiando el mismo** sin descanso, **acumulará un bonificador de +5 para la siguiente CD**. Si deja de hacerlo, el bonificador se pierde, y debe comenzar de nuevo.

Adquirir una **nueva lista** de un Reino que se domina, cuesta unos **100 PA**, por eso es mejor comenzar conociendo una lista o dos como mucho, para usar los PA iniciales en la creación de un lanzador de conjuros más versado en Habilidades de conocimiento y supervivencia, lo cual aumentará su esperanza de vida de cara al juego. Es muy útil dedicar algunos puntos a Defensa Adrenal, así será más difícil verse herido en el primer encuentro con criaturas hostiles, e incluso un Talento de Armas le viene muy bien.

CRÓNICAS DE RHUM: RAZAS DE PERSONAJE

En todas las ambientaciones fantásticas, los PJ's suelen ser no sólo de procedencia humana, sino que se alternan las posibilidades con etnias o razas mitológicas y fantásticas, que si bien tienen en común con los mortales el que son perecederos como ellos, también es verdad que están por encima o debajo incluso en algunas CB's, Salvaciones o bonificaciones especiales a Talentos y Habilidades. A pesar de todas estas ventajas, las Razas especiales o mitológicas suelen equilibrarse con los Hombres comunes de cara al reglamento de juego, y aunque puedan parecer muy superiores en un principio, luego, al ir construyendo la ficha de personaje, se nota que están perfectamente ambientadas y alineadas con su perfil, para ello, pierden algunos de los beneficios que los aventureros estándar suelen tener como normales.

Las **Razas** básicas, son las siguientes:

- Los **Aledianos**, habitantes de la nación de Phain, o en lengua occidental "región de los conversos", son los humanos o mortales en toda regla, los descendientes de primitivos Turanios que, procedentes del Imperio Negro y sus antiguas fronteras, marcharon a la guerra contra la Alianza y perdieron en este enfrentamiento, asentándose en una "tierra de nadie" que les fue concedida tras su rendición incondicional ante las ciudades-estado occidentales, Bosque Negro y el Amán de los Kothianos. Esta nación

se llamaría Turania, pero, debido a conflictos y mal entendidos con los líderes de tribus y clanes secesionistas y que deseaban volver a estar bajo el yugo de los Cuimi Kieri, y el Culto Negro, se fragmentaría en dos países independientes y antagonistas, Phain y Turannah, la cual es el hogar de los bárbaros turanios. Civilizados, beneficiados por el protectorado de Occidente e instituidos como “nación aliada”, los Aledianos son gentes de un nivel de desarrollo a caballo entre la Edad del Bronce y el Medioevo, aunque a veces pasan por epidemias, hambrunas o grandes conflictos bélicos con sus vecinos Turanios, los cuales viven en un estado de permanente ocupación y servidumbre. Hábiles, versátiles y muy prolíficos, son poco longevos en comparación a otras razas de la Primera Edad, pero muy orgullosos de su fe hacia el Creador y de haber elegido el “bando luminoso”.

- Los **Turanios**, son un viejo recuerdo de lo que los Aledianos fueron en sus orígenes, y, aunque más atrasados en conceptos de civilización que sus vecinos occidentales, no por ello carecen del apoyo y el inmenso empuje que el Imperio Negro les ofrece, y el poder de la Horda Oscura, pero a cambio, sus tradiciones, lengua, creencias y costumbres se han visto profundamente marcadas por la esclavitud hacia sus amos orientales, los Cuimi Kieri y el Culto Negro. Se sabe de tribus rebeldes, nómadas itinerantes que se venden al mejor postor de uno u otro bando, hombres y mujeres aún libres en territorio oscuro que quieren conseguir la libertad para su pueblo, aunque eso signifique cambiarse de bando y cooperar con los que consideran los “demonios occidentales”. Acostumbrados a las carencias de una vida salvaje y montañesa o esteparia, los Turanios son más fuertes y dotados físicamente que sus vecinos Aledianos, pero por el contrario, bastante rudos para las relaciones sociales o humanas.
- Los **Sidhe** (*o Elfos, para entendernos mejor*), son los primitivos y silvanos habitantes de Bosque Negro, que, junto a Dríades y Hombres Árbol, han poblado el continente de Rhum desde la Noche de los Tiempos, y desde mucho antes de la Lluvia de Estrellas, que trajo a los Silfih Anuih al mundo físico siglos atrás. Inicialmente esclavizados por el Imperio Negro y sometido casi el total del territorio silvano bajo el yugo de los Cuimi Kieri, conocieron la servidumbre más deshonrosa y el trato más denigrante, porque sus hembras eran usadas para los cubiles de cría y los horribles experimentos de Akeless, el Destructor de Mundos, líder del Culto Negro en los guturales dominios de la Sombra. Liberados por los occidentales en sucesivas guerras a comienzos de la Primera Edad, reclamaron para sí el territorio de sus antepasados, y se organizaron en tribus hegemónicas, bajo el mandato de los Condes de Lago Plateado. Sin embargo, parte de sus hermanos de sangre prefirieron seguir bajo la bota de los macabros señores que los encadenaron a una existencia miserable, los Sidhe Oscuros, los cuales siguen sirviendo como crueles traidores y una muestra macabra de lo que pueden significar siglos y siglos bajo la dominación y la tiranía. Ahora libres, los Sidhe participan muy activamente de la sociedad occidental como guerreros, políticos, artistas, mercenarios, pensadores, artesanos, etc. Para ellos los Silfos son los “*ángeles celestiales*”, los salvadores estelares, y por ello, se han dado numerosos casos de mestizaje con esa raza y matrimonios de conveniencia.
- Los **Madies**, son los hombres de occidente, miembros mixtos de las colmenas y ciudades-estado fundadas por los primeros Silfos, con los que comparten cultura,

creencias, civilización y conocimientos, los cuales fueron entregados por las Madres de Colmena a los patriarcas pescadores de la Noche de los Tiempos después de la mítica Lluvia de Estrellas. Inicialmente una etnia humana más como los Turanios, los Madíes decidieron aceptar la oferta de los Anuih y se mezclaron con ellos, generando una nueva especie y raza, los Madíes y los Silfih Anuih, los cuales nacen indistintamente de las Madres, si bien los Silfos son menos numerosos que éstos. Lamentablemente, hombres y mujeres Madíes tuvieron que pagar un precio relativamente caro, y es que son estériles, incapaces de tener descendencia por sí mismos, sino es gracias a las Madres de colmena, las cuales tienen muy protegidas en el corazón de las ciudades-estado. Por ello, las uniones matrimoniales suelen ser entre varones y hembras o entre Silfos (*de sexualidad neutra*) y uno de los dos, pero siempre se acogen a las Madres de colmena, que son como sus líderes religiosos, políticos y monarcas absolutos, aunque la sociedad occidental observa un estado de democracia, en la cual hay un Parlamento y un Senado constituyentes. A lo largo de su longeva existencia, unos dos siglos, a veces hasta tres, los Madíes pueden trabajar en multitud de oficios, instruirse en campos del saber vedados a simples mortales y luchar en el Ejército Occidental, al que están obligados a servir por espacio de diez años, siempre al término de su adolescencia y al comienzo de su madurez. Los mejores guerreros se reenganchan una vez cumplido el periodo de servicio, y en tiempos de guerra, casi todos vuelven a filas varias veces en su vida.

- Los **Torgemíes**, son una etnia marginal de los Kothianos o Enanos Blancos del Amán, una serie de tribus exiliadas de la gran cordillera y la Muralla del Norte, la cual sería invadida durante siglos por las fuerzas del Imperio Negro, y que ha contenido durante incontables generaciones de trabajadores de las minas y canteras de las montañas sagradas la ira de la Horda Oscura y a sus macabros señores, los Cuimi Kieri. Fueron precisamente los Torgemíes, los habitantes de la falda oriental del Amán y los artífices de los primeros rudimentos de la Muralla del Norte los que sufrieron las peores pérdidas y bajas de su largo legado, exiliándose finalmente a territorios occidentales, llevando una vida de artesanos, herreros y mercaderes en el mundo exterior y las colmenas, pero siempre en los barrios bajos, arrabales y cofradías de artesanos de baja reputación. Menos longevos que sus primos de la cordillera, se han ido adaptando a las necesidades de la urbe y se han convertido en los mejores ciudadanos y contratistas o artesanos de las colmenas, aunque todavía está por ver que sus primos los admitan de nuevo en las cancillerías subterráneas o sean reconocidos como ciudadanos de pleno derecho por el Senado y el Parlamento.
- Los **Boltarian**, o los mal llamados "*seres cabra*", son humanoides procedentes en un inicio de Bosque Negro, y llevaban una vida completamente silvana y salvaje, dedicada a la caza, la recolección de frutos silvestres y el chamanismo animista, hasta que el Imperio Negro invadiera sus dominios y los sometiera al arbitrio de sus crueles hechiceros y líderes de horda, los cuales los esclavizaron y los usaban como mano de obra barata y abundante, ya que, aunque viven igual que los humanos, son muy prolíficos y sus camadas muy numerosas. Liberados por las fuerzas de la Alianza al comienzo de la Primera Edad, cuando regresaron a sus hogares en Bosque Negro parte de ellos descubrieron que no eran bienvenidos, ya que los hermanos de raza que habían permanecido errantes y ocultos en los bosques sagrados, para nada se parecían

a ellos en tradiciones o modos de vida, y por ello, fueron rechazados. Refugiándose en territorio occidental, generalmente en los arrabales y barrios marginales o de artesanos, llevan una vida bastante precaria, y es muy frecuente que sean tratados con desprecio, o como “seres inferiores” por Aledianos y ciudadanos de las colmenas, aunque los Silfos y los Madies no siguen este trato denigrante hacia ellos, tratan de evitarlos, ya que tienen fama de embusteros, ladrones y charlatanes por naturaleza. Al margen de la ley, es habitual que muchos de ellos sean Pícaros, Montaraces o incluso mercenarios y espadas de alquiler.

- Los **Medianos**, o los llamados “*el pueblo pequeño*”, son los más dañados y repudiados de todos los pueblos, precisamente porque su cultura, como tal, dejó de existir hace mucho, mucho tiempo. Habitantes de las estepas pertenecientes ahora a territorio Turanio y de Phain, fueron expulsados en el mismo momento que la Horda Negra asumió el control de todas esas tierras, subyugando como esclavos a muchos, aniquilando a los que se les resistían y llevando numerosas hileras de mártires a los altares del sacrificio, en donde los chamanes orcos del Culto Negro obtienen prebendas de los Dioses Estelares y su macabro e imparable poder. Prácticamente extintos, los supervivientes huyeron a las montañas y a lejanas latitudes, refugiándose en las colmenas de los occidentales y detrás de la Muralla del Norte, en donde comenzaron a llevar una vida más tranquila y segura. En esos barrios marginales y arrabales ilegales, comercian con pequeños utensilios que fabrican en sus talleres, llegan a tratos dudosos con mafias locales y se desenvuelven perfectamente como vendedores de información, charlatanes, mercaderes y eruditos, pues aprenden lenguas con mucha facilidad y tienen enormes capacidades intelectivas y abstracción mental.

ALEDIANOS

Procedentes de las antiguas tribus Turanias de las fronteras orientales, los Aledianos se han ido transformando a lo largo de su corto periodo histórico, estableciendo poco a poco una bastante buena relación con los reinos de la Alianza, aunque pagando muy caro el precio de ser una nación en la frontera con su peor enemigo y antagonista, la nación de los bárbaros orientales, Turannah, con la que lleva en un estado de permanente vigilancia desde casi los inicios de su creación como reino independiente. Llamados por los habitantes de Occidente “*los temporales*”, ya que su esperanza de vida no llega a los sesenta o setenta años en los casos más avanzados de vejez, y están sometidos a continuas hambrunas, epidemias y plagas que diezman su población y matan a muchos de sus habitantes, no por ello son menos capaces de recuperarse de estas pérdidas, y debido a su prolífica tendencia a tener descendencia en poco tiempo, alzarse de nuevo como un país floreciente y una cultura joven, libre de las macabras influencias de sus antiguos amos y con todo un mundo de oportunidades, pero siempre bajo la atenta mirada de sus aliados, los cuales saben que aún la sangre turania corre por esas venas, y los senderos de la traición y el engaño siempre laten en el ambicioso y traicionero corazón de los hombres. Tienen una gran capital, llamada **Alediah**, la **Ciudad de la**

Fe, y poseen una institución religiosa muy rígida, la **Eclesiarquía**, que introdujo las creencias occidentales en Phain y las transformó en un credo propio, elitista y rígido código moral, estricto e intolerante con cualquier demostración de desviaciones religiosas o diversas formas de entender el culto al Creador, por lo que a veces los patriarcas de la Eclesiah aladiana han tenido graves conflictos de embajada con teólogos y pensadores occidentales, o los chamanes élficos de Bosque Negro y los representantes de otras razas y culturas. Esto se debe precisamente a las sospechas de haber sido en el pasado una cultura bárbara y servidora del Culto Negro, el peor enemigo de la Eclesiarquía aladiana, y que a veces se sirve de ésta para infiltrar agentes dobles, espías y sectas destructivas secretas que, bajo el amparo de las órdenes religiosas y monásticas humanas, oculta el peor de los horrores, el de la traición a todo Occidente y sus semejantes. A pesar de ello, los Aledianos son grandes conocedores del mundo, viajeros y curiosos por naturaleza, versátiles y dados a aprender toda clase de materias en su corta pero azarosa e intensa vida.

Por ello, todos los Aledianos tienen un **límite racial de 150 en las puntuaciones físicas**, y un **límite de 125 en las puntuaciones mentales**. Adquieren las **Ventajas Menores de Fuerza Aumentada y Razonamiento Aumentado**, así como un bonificador de **+25 en el Talento de Oficios**, el cual se considera **cláseo** pertenezca a la profesión que pertenezca. Sus **clases predilectas**, son la de **Combatiente, Especialista y Noble**. Sus **armas raciales** son la **espada larga** y el **arco compuesto**.

TURANIOS

Aunque el Máster puede impedir que los jugadores traten de hacerse una ficha de PJ de bárbaro Turanio si sus intenciones son hacerle la pascua a los miembros del Reparto, se verá obligado a representar el papel de un bárbaro renegado, esto es, de un miembro de alguna tribu errante que haga pactos con los occidentales, y haya jurado odio eterno al Imperio Negro, ya que eso de *“agente doble infiltrado en un grupo de aventureros”*, sería infumable. Los Turanios, son el estado primitivo de los Aledianos, nómadas, cazadores, recolectores y saqueadores, que ven la guerra y el arte del subterfugio como una manera más de sobrevivir y ganarse la vida, que en último término, su mayor prioridad es seguir contándolo un día más, ya que desde su más tierna infancia, son poco más que considerados un suplemento alimenticio o un bocado fibroso y de carne dura por la Horda. Rudos, fanfarrones, borrachos y muy corpulentos o fibrosos y bebedores de vino y cerveza, la cual ingieren en cantidades industriales, buscarán siempre sacar el máximo beneficio de sus aventuras y saqueos por esos andurriales, pactando con tipos de dudosa reputación y campando a sus anchas por los arrabales y barrios bajos de las colmenas, ciudades-estado y aldeas de todo el mundo libre conocido, vendiéndose como asesino a sueldo, guardaespaldas, espada de alquiler o vigilante de caravanas, aunque sean ellos precisamente los compinches de quienes tienden las celadas a los incautos mercaderes que osen contratar sus servicios. Es casi muy probable que los Turanios del grupo de aventuras sean delincuentes o individuos buscados por la ley, y que una horca les esté esperando en cada villa o municipio que visiten los aventureros, pero eso ya depende de si el jugador que usa la ficha quiera “redimirse” o no.

Los Turanios tienen un **límite racial de 150 en las puntuaciones físicas** y un **límite de 125 en las puntuaciones mentales**. Adquieren las **Ventajas Menores de Fuerza Aumentada y Constitución Aumentada**, así como un bonificador de **+25** en el **Talento de Supervivencia**, el cual poseen como si fuera **cláseo**, pertenezcan a la profesión que pertenezcan. Sus **clases predilectas**, son **Combatiente, Batidor y Especialista**. Sus armas raciales son el **Hacha de Batalla** y la **Hoja de los Ancestros**.

SIDHE

Son la raza rescatada de la Sombra, los "redimidos", como se llaman a sí mismos, los que fueron arrancados de las crueles manos de sus captores y verdugos por los "*ángeles celestiales*", los Silfih Anuih y los Madíes, a los que consideran enviados del Creador en el momento de mayor oscuridad, y que, según sus profecías, "*vendrían tras una lluvia de estrellas que llenaría las costas de Occidente*", como así pareció ser. El comienzo de la libertad del pueblo silvano de Bosque Negro, fue como un retorno a sus antiguas costumbres y tradiciones que, aunque el Imperio Negro se había esforzado por borrar y anular por completo para sustituirlos por la barbarie y la brutalidad de la Horda, los chamanes y curanderos Sidhe que practicaban sus artes en secreto y transmitían sus creencias oralmente mediante canciones y versos sagrados tan sólo accesibles a los más fieles y menos sospechosos de colaborar con el Enemigo, recuperaron para todos y legaron a las tribus libres, las cuales descubrieron en Occidente un aliado fiel, pero que no se inmiscuía para nada en sus tradiciones y en sus costumbres ancestrales. Parte de ellos no tardarían en aclimatarse a las privaciones y rudeza de Bosque Negro, pero algunos habían adquirido costumbres más urbanitas, y por ello levantaron las ciudades élficas de Lago Plateado, asentamientos silvanos como todos los demás, pero con edificaciones de piedra y grandes monumentos y palacios o avenidas mezcladas con las tradicionales residencias y villas de los bosques, situadas en la copa de los árboles. La cultura feérica se transmite siempre mediante el canto y la música, y sus memorias y escritos son pocos, sin bien concentrados en una serie de libros arcanos, encriptados y ocultos, que sólo los más sabios e instruidos de su raza pueden entender y leer, pero que siguen siendo partituras, al fin y al cabo.

Los Sidhe **tienen un límite racial de 200 en las puntuaciones de Agilidad y Presencia, uno de 100 en las puntuaciones de Constitución y Fuerza, además de uno de 150 en las puntuaciones mentales**. Obtienen la **Ventaja de Agilidad Mejorada**. Adquieren un bonificador de **+25** al **Talento de supervivencia**, que se considera como **cláseo**, pertenezcan al arquetipo de aventurero que pertenezcan. Sus **clases predilectas**, son **Batidor, Noble, Especialista y Lanzador de Conjuros**. Sus **armas raciales**, son la **Cimitarra** y el **Arco Largo**.

MADÍES (MADI SILFIH ANUIH)

Los Madíes, no son una raza en sí misma, sino el resultado de la combinación de dos, los Silfos procedentes de la Noche de los Tiempos, que surgieron de la Lluvia de Estrellas y salieron de

las aguas de las Rías de Neniadhaneh durante el inicio de la Primera Edad (*de la cual apenas se tienen referencias escritas, sino fuera por los Papiros de Mu o las Crónicas Imperiales*), y los antiguos hombres de las Costas Occidentales, los Madíes. En inicio un pacífico pueblo de pescadores y agricultores del arroz, el trigo y el mijo, los Madíes eran una cultura sin importancia y menor relevancia respecto a los Sidhe y los Kothianos, que llevaban una existencia relativamente tranquila tras la seguridad de la Muralla del Norte, el último bastión frente al Imperio Negro de los príncipes Kothianos, y que servía de refugio a los miles de exiliados que, procedentes de todas las naciones y pueblos del mundo conocido, llegaban buscando un lugar tranquilo en donde vivir, y olvidar el horror de la guerra continua y de las penurias que los Señores Negros les hicieron pasar. Pero tras el contacto con los Silfos, los Madíes se transformaron de pies a cabeza, y asumieron su papel en Rhum, construyendo ciudades-estado, las bases de lo que sería la cultura más avanzada de su tiempo y palacios, avenidas, fortalezas inexpugnables y calzadas gracias a las increíbles revelaciones y conocimientos que los *“ángeles celestiales”* y las Madres de colmena traían consigo. A cambio, se tuvieron que convertir en los anfitriones genéticos de una nueva especie, los Anuih, los cuales vieron aumentar su número exponencialmente gracias a la desinteresada cooperación de sus vecinos y aliados. Por ello, el precio a pagar fue el de la esterilidad y la total incapacidad para tener descendencia, si no es a través de las reinas reproductoras, a las cuales deben respeto y una lealtad casi sagradas. A pesar de ello, los retoños de la estirpe son entregados de nuevo a sus padres biológicos iniciales, y criados en consecuencia por tutores y maestros imperiales, o si no tienen dinero para su educación, por los padres políticos en defecto... la Primera Edad es para los Madíes el tiempo más glorioso de todos, en el que alcanzarán el cénit de su poder y su sabiduría, sus avances en ciencias y artes serán la piedra angular sobre la que las demás razas del mundo, incluidos los Aledianos y Turanios, construirán el mañana. Pero también es una Edad triste y sangrienta, en la que la guerra campa por doquier y la vida en las fronteras se extingue como los pétalos de una rosa arrastrado por el viento. Una Edad de sueños, derrotas, victorias, sufrimientos, gozos, esperanzas y gloria, una gloria épica que llevará al pueblo occidental a las leyendas y mitos de todos los tiempos, porque su renombre y fama resonará por siempre en boca de los bardos y bates de todas las Edades venideras. Por ello, llevan una vida dedicada por completo a la carrera militar y política, al dominio de sus numerosas habilidades y capacidades, y al estudio de la **Tradición**, el compendio de sus inmensos conocimientos y saber ancestral milenario.

Los Madíes **tienen un límite racial de 150 en las puntuaciones físicas, y de 125 en las mentales**. Obtienen las Ventajas de **Fuerza aumentada** y **Razonamiento Aumentado**, además de un bonificador de **+25 al Talento de Comunicación**, que consideran como **cláseo**. Sus **clases predilectas**, son **Guerrero, Noble y Lanzador de Conjuros (Divino)**. Sus **armas raciales**, son la **espada larga** y la **lanza**.

TORGEMÍES (KOTHIANOS)

Los Torgemíes, o *“topos Torgemos”*, como los llaman despectivamente sus primos hermanos, los Enanos Blancos, son descendientes de la línea sanguínea de los casi extintos Kothianos Ribereños, los antiguos constructores de diques, presas y embalses de la Cordillera del Amán, y

los primeros artífices en levantar las primeras fases de lo que sería la Muralla del Norte, la imponente línea defensiva que ha mantenido durante siglos y siglos aislado Occidente de la imponente fuerza devastadora del Imperio Negro, debido a los sueños proféticos del mítico rey **Aquilón el Vigilante**, en una era ya olvidada. Todos los líderes y cabecillas o cancilleres y tribunos de la plebe pertenecientes a los clanes Torgemíes reclaman el derecho de su pueblo a regresar alguna vez a la patria perdida, recuperar los subterráneos y mansiones sepultadas de la falda oriental del Amán y hacer ver a los miembros de los otros clanes y thanes de *Amayanih-Indalah*, la **Ciudad Bajo la Piedra** y capital de los Reinos Subterráneos, incluyendo al propio Rey de Reyes actual, que su legado permanece imperecedero, y que no se ha contaminado con el trato hacia otras razas exteriores y la vida al aire libre. Pero la realidad de los Torgemos que viven en las colmenas y ciudades-estado de Occidente, como Skoplosh o Rhiyanah, Ennaeliah o Eraban, es bien distinta. Habitantes de los barrios bajos y arrabales de refugiados procedentes de las Guerras del Amán o las siempre existentes escaramuzas con el Imperio Negro o los Reyes de las Dunas, los “topos” llevan una vida realmente dura, trabajando como artesanos y orfebres o herreros y jornaleros en los puertos y salazones, manufacturas y mercados, comerciando con baratijas o pactando con mafias locales y traficando con artículos procedentes del contrabando y el mercado negro, por lo que son sospechosos siempre de colaborar con mafias locales o cofradías del robo, y eso les hace poco dignos a ojos de los ciudadanos imperiales, o de las familias hegemónicas de los Kothianos. Aun así, hay unos pocos que se esfuerzan muchísimo por ser de nuevo aceptados por sus legendarios familiares, y se alistán en el Ejército Occidental como mercenarios, soldados de fortuna o hacen juramentos de honor y sangre dignos de los antiguos thanes a los que pertenecían, luciendo con orgullo los distintivos y motivos ornamentales de su casi extinguido clan. No hay nada peor que el orgullo herido, y los enemigos y rivales de los Torgemos, los saben demasiado bien...

Los Torgemos, tienen un **límite racial de 200 en la puntuación de Constitución, y de 175 en la de Fuerza, el resto de puntuaciones un límite de 125**. Obtienen la Ventaja de **Constitución Aumentada y Memoria Aumentada**, y un bonificador de **+25 al Talento Comercial**, que se considera como **cláseo**. Sus **profesiones predilectas**, son **Guerrero, Especialista y Noble (Exiliado)**.

BOLTARIANN

Los Boltarian, o “*seres cabra*”, son todo lo que queda de una floreciente civilización silvana de Bosque Negro, la cual tiene ahora representantes de la raza en los lugares urbanizados y en los bosquimanos, aunque sus primos bosquimanos, los “*salvajes*”, como son llamados por los urbanitas, no tienen ya el esplendor y el respeto que merecieron en eras pasadas, pues han declinado en tribus de cazadores y recolectores, que se amparan en la seguridad de las copas de los árboles y nidos subterráneos para pasar completamente desapercibidos. Los más parecidos a los antiguos, son realmente los habitantes de los barrios marginales y arrabales de las colmenas occidentales, donde llevan una vida de supervivencia y rozando siempre el límite de la legalidad. Titiriteros, bailarinas exóticas, embaucadores, charlatanes, sopladores, bardos y músicos por excelencia, estos actores y gitanos ambulantes son el arte de la vida callejera en

estado puro, y no dudarán en vaciarle los bolsillos a algún incauto que penetre en los barrios más humildes con una sonrisa en el rostro y poniéndole delante a una guapísima y exuberante hembra de su raza, que se contonee sinuosa delante del pobre diablo mientras los asaltantes nocturnos y los rateros dan buena cuenta de sus pertenencias. Los hay especializados en el robo, otros en desactivar trampas, otros en rastrear presas escurridizas y hasta hay exploradores Boltarian contratados por el Ejército Occidental, y mercenarios profesionales que buscan la vida militar para alejarse de las calles y su perniciosa e ilegal vida anterior, aunque siempre tengan encima el sello de “ciudadanos de segunda”.

Los Boltarian, tienen un **límite racial de 175 en las puntuaciones de Agilidad y en las Mentales, y de 125 en las demás, salvo en la de Intuición, en la que sólo pueden llegar a 100.** Obtienen la Ventaja de **Agilidad Aumentada**, y un bonificador de **+25 al Talento de Subterfugio/Sigilo**, el cual se considera como **cláseo**. Sus **profesiones predilectas**, son **Guerrero, Especialista y Batidor**.

MEDIANOS (El Pueblo Pequeño)

Restos de una civilización esteparia y medio nómada procedente de las praderas de la actual Phain y parte de Turania, los Medianos son llamados por los Hombres *el pueblo pequeño*, aunque para los occidentales son los *perdidos*, o los *errantes* para los silvanos y los Sidhe. Muy mermados por la esclavitud y los trabajos a los que sus antecesores fueron sometidos por el Imperio Negro, poco o casi nada queda ya de su tradición y cultura, aunque algunos rudimentos de su lengua, canciones populares y costumbres han llegado a sobrevivir mediante la tradición oral y el canto, que se transmite de generación en generación. En las ciudades occidentales sobreviven como chusma de los barrios bajos y arrabales, contratistas de mercancías poco fiables o mercaderes del ilegal bazar del contrabando, son soplones ocasionales de los alguaciles Madies que tratan de mantener la paz en los distritos conflictivos o portuarios y marginales, o ladronzuelos de poca monta y saqueadores sin cuento de tumbas, enterramientos antiguos o mastabas ancestrales llenas de maldiciones y leyendas abominables. Los más afortunados de su pueblo pueden llegar a ser mercaderes de prestigio en la lonja del pescado o charlatanes y banqueros florecientes, aunque el puesto que más ansían es el de la carrera política, porque un tribuno de la plebe jamás pasará hambre y carencias, debido a que vivirá en el distrito elitista y abandonará para siempre las perniciosas influencias de la vida delictiva y la supervivencia callejera. Algunos de ellos, muy duchos en el aprendizaje de lenguas y dialectos del mundo conocido, acaban como traductores de las embajadas o intérpretes de los políticos y cortesanos, algo que es muy bien pagado durante la Primera Edad, ya que la Ruta de la Seda funciona al máximo rendimiento, y pasa por sus mejores tiempos.

Los Medianos, tienen un **límite racial de 200 en la puntuación de Agilidad y Razonamiento, así como de 100 en las demás físicas, además de 125 en las mentales.** Obtienen la Ventaja de **Agilidad Aumentada y Tamaño Inferior** (son pequeños a todos los efectos, con todo lo que ello implica respecto a bonificaciones y penalizadores), además de un bonificador de **+25 al**

Talento de Comunicación/Relaciones Sociales, el cual se considera como **cláseo**. Sus **profesiones predilectas**, son **Batidor** y **Especialista**.

FUNDAMENTOS DEL NOVA SYSTEM: ARQUETIPOS DE PERSONAJE AVENTURERO

En un mundo de aventuras, los arquetipos de PJ básicos son los que definen a corto y medio plazo la calidad de la interpretación de los jugadores, porque identifican plenamente a su héroe con la profesión a la que lo consagran, el nivel de especialización en ellas es un sello inequívoco de lo que tienen delante de sus ojos en la ficha, y lo que realmente define lo que es la criatura que estos manejan. Aparte de la interpretación o la Raza, éste es uno de los puntos a tener en cuenta más importantes, porque clasifica al aventurero entre pegador, especialista o lanzador de conjuros, y le exige de algunas responsabilidades dentro del grupo o miembros del Reparto, pero le confiere otras características y tareas específicas dentro de él. Nadie puede ser bueno en todo, aunque con el tiempo, hasta el Guerrero más veterano puede aprender algunos conjuros y oraciones como apoyo a su ya dilatada experiencia en el campo militar, como curiosidad o complemento de sus propias Habilidades y Talentos, o iniciar un camino mixto por el de la doble especialización, aunque eso le signifique un sacrificio en Puntos de Aventura bastante elevado. Lo normal y lógico, es dedicar ese gasto a los Talentos y Habilidades o campos profesionales más asequibles, al menos en un principio, ya que dedicarlo a las Habilidades No Profesionales, suele ser costoso y poco satisfactorio a corto plazo.

Cuando un aventurero es ya un veterano de 2.500 o 3.000 PA, entonces puede ir pensando en dedicar algunos de sus puntos en gastos secundarios, aunque siempre es bueno dedicar algunos a los Talentos de Supervivencia o Relaciones Sociales, ya que son usados de forma general por todos los mercenarios o espadas de alquiler, pues en un mundo de aventuras, la supervivencia del grupo en el entorno creado por el Máster puede significar la diferencia entre la vida y la muerte. Siempre se puede llevar en el grupo a un Montaraz para suplir estas carencias iniciales, pero si los miembros del Reparto tienen algunos rangos en las Habilidades anteriormente mencionadas, mejor que mejor. Inicialmente, es normal y hasta lógico que se concentren los jugadores en los campos que más despuntan, aquellos que se desbloquean en el proceso de creación del personaje...

Los **arquetipos profesionales**, son los siguientes:

- El **Guerrero/Combatiente**, es el arquetipo de pegador básico, el especialista en combate, armamento, blindaje y estrategia militar, el que va a sacar más beneficios a corto y largo medio plazo de los Talentos relacionados con todo ello. Llevar a un pegador puro en el grupo de aventuras es una garantía de éxito en los encuentros y desafíos extremos violentos, en los que la diplomacia falla y no queda más remedio que desenvainar la espada o el hacha de batalla. Siempre hay hueco en un grupo de aventuras para personajes así. **Obtiene las Ventajas de Fuerza Mejorada, Constitución Mejorada, así como Talentos de Armas (elegir 2) y Armaduras (elegir 2), Defensa Adrenal y el de Estrategia y Conocimiento Militar**, sin pagar el coste en PA de

desbloqueo de Talentos o Ventajas adquiridas aquí descritas. Puede elegir entre cualquier Reino mágico para usar poderes, pero debe desbloquearlo primero.

Ejemplo: Tormo el Guerrero recibe las Ventajas de Fuerza Mejorada, Constitución Mejorada, desbloquea los Talentos de Armas y Armaduras, Defensa Adrenal y Estrategia/Conocimiento Militar, así que sus CB's de Fuerza y Constitución se ponen en 130 y 130, lo que arroja un bonificador de +40, afectando con ello a todas sus Habilidades dependientes... el jugador decide especializarlo en Armas Pesadas y Armaduras Intermedias, más adelante sacará partido a esa tremenda capacidad innata de montañés. Tiene unos 120 PG, que ahora son 155 PG gracias a la aplicación de la plantilla de Guerrero. Tormo será una mala bestia en el combate cuerpo a cuerpo gracias a eso. Marcos, el dueño de la ficha, sonríe maliciosamente cuando los demás se quedan perplejos con el potencial del montañés para meter candelabrazos, en verdad es un mercenario de los pies a la cabeza, y muy respetable en los encuentros. Le quedaban 500 PA para subir sus Habilidades, mejorar sus Talentos y pensar en cómo acabar su ficha, la que ya va tomando forma.

- El **Montaraz/Batidor**, es un arquetipo intermedio entre especialista y pegador, alguien que despunta en tareas de supervivencia y conocimiento del medio, aunque también es bueno con armas ligeras, intermedias y armaduras de calidad ligera a media, y tiene una puntería con el arco o la ballesta digna de ser recordada. Además, **tiene la opción de entrenar compañeros animales o mascotas entrenadas para una determinada actividad**, como la caza, la pesca o la defensa y el combate, **aunque esta debe ser comprada como una Ventaja adicional y pagada en PA. Obtiene las Ventajas de Agilidad Mejorada y Empatía Mejorada**, así como los **Talentos de Armas Ligeras e Intermedias, Armaduras Ligeras e Intermedias, Armas de proyectiles, Arcos y Ballestas, Supervivencia y Adiestramiento Animal**. Su Reino mágico es el **Natural**, y lo desbloquea de **manera gratuita**.
- El **Pícaro/Especialista**, es el granuja por antonomasia, el que sin despuntar en combate o rastreo y supervivencia, es capaz de colarse en casi cualquier sitio, desmontar y detectar trampas en una mazmorra o un subterráneo de unas ruinas inexploradas, el saqueador de tumbas y el que en momentos de necesidad, puede abrir el cofre del tesoro o derribar enemigos formidables incluso antes de que se hayan enterado de su presencia. **Obtiene las Ventajas de Agilidad Mejorada y Razonamiento Mejorado**, así como los **Talentos de Armas Ligeras, Armaduras Ligeras, Armas de proyectiles, Arcos y Ballestas, Subterfugio/Sigilo, Relaciones Sociales, Defensa Adrenal y Atletismo**. Puede elegir entre cualquier Reino mágico para usar poderes, pero debe desbloquearlo primero.
- El **Noble/Cortesano**, no tiene por qué ser excelente en todo, y es menos capaz en un mundo de aventuras y Encuentros hostiles, aunque en los Escenarios de Campaña urbanos se mueve como pez en el agua, y empieza con unos recursos superiores al resto del grupo de aventuras, así como unos contactos que le pueden brindar grandes ventajas de cara a conseguir favores de PNJ's poderosos o Equipo y objetos maravillosos o reliquias que, de otro modo, no estarían al alcance de cualquiera. A veces, alguien influyente puede evitar que el Pícaro del grupo acabe en la horca... o quizás todos los miembros del Reparto. **Obtiene las Ventajas de Razonamiento Mejorado y Presencia Mejorada**, así como la **Ventaja de Herencia** y los **Talentos de**

Armas Ligeras, Armas Intermedias, Armaduras Ligeras, Talento de Esgrima (Opcional, puede elegirse otro o una Ventaja Menor adicional en su lugar), Relaciones Sociales, Artes y Religión/Humanidades. Puede elegir entre cualquier Reino Mágico para usar poderes, pero debe desbloquearlo primero.

- El **Paladín/Caballero**, es el pegador con relación al mundo de la Fe o de la acción caballeresca y épica, el cruzado por la justicia o miembro de alguna orden militar de tradición milenaria y disciplina marcial intachable, generalmente de origen o cuna noble, aunque puede ser un chico de granja venido a más por el estudio, el ejercicio de sus destrezas marciales y la obediencia ciega a sus superiores en el campo del honor o batalla. La vida del paladín es una vida de entrega, sacrificio y defensa de unos ideales elevados, un código de honor impoluto y una superación personal constante, fallar a éstos implica algo más que caer en desgracia, pues la vida de este PJ no tiene sentido sin el código que ha jurado proteger y respetar por encima de todas las cosas. **Obtiene las Ventajas de Fuerza Mejorada y Presencia Mejorada**, así como los **Talentos de Armas Ligeras, Armas Intermedias, Armas Pesadas, Armaduras Ligeras e Intermedias, Armas a 2 Manos, Defensa Adrenal y Relaciones Sociales**. Puede elegir entre los Reinos mágicos **Divino o Natural**, aunque debe desbloquearlos para tener pleno acceso a ellos.
- El **Mago**, es el lanzador de conjuros por antonomasia, el intelectual del grupo de aventuras y el erudito cabalístico y pensador, la mente consciente del que la realidad que los rodea es mucho más trascendente y compleja, que el Destino interviene en todas las cosas y que la misma puede ser alterada y cambiada con la simple voluntad y el intelecto del estudioso, aunque sus riesgos sean elevados, pero dan acceso a un poder casi ilimitado. En el campo de batalla, el Mago prefiere permanecer lejos de la refriega en cuerpo a cuerpo, que es en donde está más vulnerable, sintiéndose cómodo en las medias y largas distancias, en donde puede lanzar sus hechizos sobre sus enemigos, o beneficiar al grupo de aventuras con encantamientos y protecciones adicionales contra la magia de sus antagonistas. **Obtiene las Ventajas de Agilidad Mejorada y Razonamiento Mejorado**, así como los **Talentos de Armas Ligeras, Defensa Adrenal, Relaciones Sociales y Comunicación, Astrología y Ciencias Aplicadas y Artes, Oficios y Comercial**. Su Reino mágico es el **Arcano**, y lo desbloquea de manera gratuita.
- El **Lanzador de Conjuros**, es el especialista en Reinos Mágicos y proyección de los mismos, aunque puede obtener algunos Talentos adicionales que el Mago no posee, y personalizar un PJ realmente variado, pero que en combate o meleé no brilla demasiado. Su vida es la investigación de sus poderes ocultos o conocimientos superiores sobre la realidad, por lo que debe ser prudente y discreto, ya que la gente no lo va a entender demasiado bien... **obtiene las Ventajas de Agilidad Mejorada y una según el Reino Mágico que ostente**, así como los **Talentos de Armas Ligeras, Armaduras Ligeras, Defensa Adrenal, Supervivencia, Relaciones Sociales y Comunicación, Astrología y Ciencias, Oficios y Conocimiento del Reino ()/Proyección del Reino ()**.

FUNDAMENTOS DEL NOVA SYSTEM: VENTAJAS

Dentro de la construcción del PJ y del gasto en PA que queremos realizar, los jugadores disponen de una serie de **Ventajas**, las cuales personalizan aún más a sus héroes, aunque algunas de ellas ya vienen compradas de antemano, como las pertenecientes a las Razas de Rhum. Siempre se pueden elegir cuantas Ventajas se quieran, pero el **coste debe ser pagado con PA sacados de las Desventajas, sin poderse usar los 2.000 PA iniciales**, y debemos ser sabios a la hora de realizar nuestras “compras de creación”. Lo más sabio es elegir algunas Ventajas que puedan beneficiar especialmente a nuestra clase aventurera inicial, o que completen las carencias del héroe o criatura en cuestión. Hay tres tipos de Ventajas:

- Las **Ventajas Menores**, que introducen un gasto en PA pequeño y sirven para completar el mercenario o buscavidas sin apenas esfuerzos grandes, y las mejoras introducidas suelen ser generales y nada globales en realidad, o tampoco dan poderes sobrenaturales o niveles de poder superiores al resto del Reparto.
- Las **Ventajas Intermedias**, que introducen un gasto equilibrado en PA, y mejoran aspectos de las CB's, dan acceso a Talentos u otorgan ciertos poderes y resistencias mejoradas, lo que hace que su importancia sea a tener en cuenta por el DJ. No hacen del PJ superior al resto del Reparto, pero sí le pueden poner por encima de sus límites raciales o terrenales.
- Las **Ventajas Mayores**, aparte de tener un gasto elevado en PA, significan un cambio drástico en la naturaleza inicial o básica del PS, como obtener CB's sobrenaturales, Talentos en cantidades grandes o resistencias por encima de su media racial, así como acceso a poderes especiales, extremidades adicionales o alas, etc. El DJ debería vigilar de cerca estas Ventajas y cuándo y cómo un jugador puede escogerlas o no. **Tampoco deberían estar accesibles en mitad de una campaña o tras el comienzo de la misma**, a no ser que haya una razón poderosa de trasfondo o interpretación detrás de ello (*el que al héroe veterano de repente le salgan alas es una cosa improbable, pero no el que encuentre un objeto épico y lo compre como Ventaja Mayor*).

Las **Ventajas** disponibles en Nova System, son las siguientes:

- **Fuerza Mejorada**, es una Ventaja Menor, la cual cuesta **80 PA** y otorga **25 puntos extra** a la puntuación general de la **CB llamada Fuerza**, con todo lo que ello conlleva.
- **Agilidad Mejorada**, es una Ventaja Menor, la cual cuesta **80 PA** y otorga **25 puntos extra** a la puntuación general de la **CB llamada Agilidad**, con todo lo que ello conlleva.
- **Constitución Mejorada**, es una Ventaja Menor, la cual cuesta **80 PA** y otorga **25 puntos extra** a la puntuación general de la **CB llamada Constitución**, con todo lo que ello conlleva.
- **Presencia Mejorada**, es una Ventaja Menor, la cual cuesta **80 PA** y otorga **25 puntos extra** a la puntuación general de la **CB llamada Presencia**, con todo lo que ello conlleva.
- **Razonamiento Mejorado**, es una Ventaja Menor, la cual cuesta **80 PA** y otorga **25 puntos extra** a la puntuación general de la **CB llamada Razonamiento**, con todo lo que ello conlleva.

- **Memoria Mejorada**, es una Ventaja Menor, la cual cuesta **80 PA** y otorga **25 puntos extra** a la puntuación general de la **CB llamada Memoria**, con todo lo que ello conlleva.
- **Intuición Mejorada**, ídem.
- **Empatía Mejorada**, ídem.
- **Voluntad Mejorada**, ídem.
- **Fortaleza Mejorada**, es una Ventaja Menor, la cual cuesta **100 PA** y otorga **+25 puntos extra** a la bonificación total de la **Salvación llamada Fortaleza**, con todo lo que ello implica.
- **Resistencia Mejorada**, es una Ventaja Menor, la cual cuesta **100 PA** y otorga **+25 puntos extra** a la bonificación total de la **Salvación llamada Resistencia**, con todo lo que ello implica.
- **Reflejos Mejorados**, es una Ventaja Menor, la cual cuesta **100 PA** y otorga **+25 puntos extra** a la bonificación total de la **Salvación llamada Reflejos**, con todo lo que ello implica.
- **Voluntad Mejorada**, es una Ventaja Menor, la cual cuesta **100 PA** y otorga **+25 puntos extra** a la bonificación total de la **Salvación llamada Voluntad**, con todo lo que ello implica.
- **Potencial Arcano**, es una Ventaja Menor, la cual cuesta **100 PA** y otorga **+25 puntos extra** a la bonificación total de la **Salvación llamada Arcana**, con todo lo que ello implica.
- **Potencial Natural**, es una Ventaja Menor, la cual cuesta **100 PA** y otorga **+25 puntos extra** a la bonificación total de la **Salvación llamada Natural**, con todo lo que ello implica.
- **Potencial Divino**, es una Ventaja Menor, la cual cuesta **100 PA** y otorga **+25 puntos extra** a la bonificación total de la **Salvación llamada Divina**, con todo lo que ello implica.
- **Potencial Mental**, es una Ventaja Menor, la cual cuesta **100 PA** y otorga **+25 puntos extra** a la bonificación total de la **Salvación llamada Mental**, con todo lo que ello implica.
- **Competencia con Armas Perforantes Ligeras**, es una Ventaja Menor, la cual cuesta **90 PA** y desbloquea el Talento con el mismo nombre, permitiendo al PJ no tener penalizadores algunos con las Habilidades pertenecientes al campo, empleando como base sus CB's asociadas.
- **Competencia con Armas Perforantes Intermedias**, es una Ventaja Menor, la cual cuesta **90 PA** y desbloquea el Talento con el mismo nombre, permitiendo al PJ no tener penalizadores algunos con las Habilidades pertenecientes al campo, empleando como base sus CB's asociadas.
- **Competencia con Armas Perforantes Pesadas**, es una Ventaja Menor, la cual cuesta **90 PA** y desbloquea el Talento con el mismo nombre, permitiendo al PJ no tener penalizadores algunos con las Habilidades pertenecientes al campo, empleando como base sus CB's asociadas.
- **Competencia con Armas Cortantes Ligeras**, es una Ventaja Menor, la cual cuesta **90 PA** y desbloquea el Talento con el mismo nombre, permitiendo al PJ no tener

penalizadores algunos con las Habilidades pertenecientes al campo, empleando como base sus CB's asociadas.

- **Competencia con Armas Cortantes Intermedias**, ídem.
- **Competencia con Armas Cortantes Pesadas**, ídem.
- **Competencia con Armas Contundentes Ligeras**, ídem.
- **Competencia con Armas Contundentes Intermedias**, ídem.
- **Competencia con Armas Contundentes Pesadas**, ídem.
- **Competencia con Armas de Proyectiles**, ídem.
- **Competencia con Arcos y Ballestas**, ídem.
- **Competencia con Lanzas y Jabalinas**, ídem.
- **Competencia con Armas a 2 Manos**, ídem.
- **Competencia con Armaduras Ligeras**, ídem.
- **Competencia con Armaduras Intermedias**, ídem.
- **Competencia con Armaduras Pesadas**, ídem.
- **Competencia con Defensa Adrenal**, es una Ventaja Menor, la cual cuesta **90 PA** y desbloquea el Talento con el mismo nombre, permitiendo al PJ no tener penalizadores algunos con las Habilidades pertenecientes al campo, empleando como base sus CB's asociadas.
- **Competencia con Artes Marciales**, es una Ventaja Menor, la cual cuesta **90 PA** y desbloquea el Talento con el mismo nombre, permitiendo al PJ no tener penalizadores algunos con las Habilidades pertenecientes al campo, empleando como base sus CB's asociadas.
- **Competencia con Esgrima**, es una Ventaja Menor, que cuesta **90 PA** y desbloquea el Talento con el mismo nombre, permitiendo al PJ disfrutar de los beneficios que otorga esta familia de Habilidades, bastante beneficiosa para espadachines y duelistas especializados en **encuentro singular**.
- **Competencia con Estrategia y Talento Militar**, ídem.
- **Competencia con Adiestramiento Animal**, ídem.
- **Competencia con Atletismo**, ídem.
- **Competencia con Subterfugio/Sigilo**, ídem.
- **Competencia con Religión y Humanidades**, es una Ventaja Menor, la cual cuesta **90 PA** y desbloquea el Talento con el mismo nombre, permitiendo al PJ no tener penalizadores algunos con las Habilidades pertenecientes al campo, empleando como base sus CB's asociadas.
- **Competencia con Astrología y Ciencias Aplicadas**, es una Ventaja Menor, la cual cuesta **90 PA** y desbloquea el Talento con el mismo nombre, permitiendo al PJ no tener penalizadores algunos con las Habilidades pertenecientes al campo, empleando como base sus CB's asociadas.
- **Competencia Comercial**, ídem.
- **Competencia en Artes**, ídem.
- **Competencia en Oficios**, ídem.
- **Competencia con Conocimiento del Reino ()/Proyección del Reino ()**, es una Ventaja Menor, la cual cuesta **100 PA** y desbloquea el Talento con el mismo nombre, permitiendo al PJ no tener penalizadores algunos con las Habilidades pertenecientes al

campo, empleando como base sus CB's asociadas. **Cada Reino se considera un Talento distinto.**

- **Competencia con Talento Marcial**, es una Ventaja Menor, la cual permite desbloquear el Talento con el mismo nombre, y cuesta **100 PA**.
- **Evasión**, es una Ventaja Menor, la cual permite a los PJ's con **armaduras ligeras** o que usan **Defensa Adrenal** (*esto es, los Tao, los Magos o cualquier clase de lanzador de conjuros arcano o druidico sin blindaje excepcional*) realizar una **Salvación de Reflejos** siempre que reciban un **Impacto Crítico**, resultado del que deberán restar el resultado final de la tirada en la Tabla correspondiente. Puede salvar la vida de los que usan protecciones menos seguras que las armaduras intermedias o pesadas, y cuesta **200 PA**. Imprescindible. **Esta Ventaja no es efectiva cuando el PJ lleve protecciones de tipo intermedio o superior.**
- **Curtido**, es una Ventaja Menor, la cual suma a un personaje un bonificador universal de **+20 a todas las Habilidades de un Talento** en el que sea competente. Cuesta **200 PA**. Sólo puede cogerse **una vez por aventurero y ficha**.
- **Aventurero Experto**, es similar a la anterior, pero con un bonificador universal de **+40** y un coste de **400 PA**.
- **Maestro de Armas**, es una Ventaja Intermedia, la cual otorga **dos Talentos de Armas** a elección del jugador. Cuesta **200 PA**, y sólo puede escogerse **una vez por héroe**.
- **Maestro en Armaduras**, es una Ventaja Intermedia, la cual otorga **dos Talentos de Armaduras** a elección del jugador. Cuesta **200 PA**, y sólo puede escogerse **una vez por héroe**.
- **Maestro en Estrategia**, es una Ventaja Intermedia, la cual otorga el **Talento de Estrategia Militar y uno de Armas** a elección del jugador. Cuesta **200 PA**, y sólo puede escogerse **una vez por héroe**.
- **Maestro Marcial**, es una Ventaja Intermedia, la cual otorga los **Talentos de Artes Marciales y Defensa Adrenal**, cuesta **200 PA**.
- **Maestro en Supervivencia**, es una Ventaja Intermedia, la cual otorga los **Talentos de Supervivencia y Adiestramiento Animal**, y cuesta **150 PA**.
- **Compañero Animal**, es una Ventaja Intermedia, la cual cuesta **200 PA** y permite al PJ poseer desde su creación una mascota, criatura adiestrada o familiar mágico a su cargo, el cual realiza tareas sencillas para él y responde a un código o lenguaje de gestos y sonidos determinados. **Sólo se puede tener un Compañero Animal por jugador y PJ**, además de que los **Puntos de Aventura** obtenidos en la campaña, deben repartirse entre el héroe y su criatura. **No se puede acceder a esta Ventaja sino se posee el Talento de Adiestramiento Animal.**
- **Berséker**, es una Ventaja Menor, la cual permite al guerrero o pegador del grupo de aventuras entrar en un estado de frenesí y ansia de sangre, el cual aumenta su **BO** en **+40** y disminuye su **BD** en **-60**, debido al fuerte chorro de adrenalina que recibe su cuerpo bajo los efectos de la cólera asesina. Necesita una CD de Voluntad a dificultad **Difícil** (*esto es, 120*) para poder salir de su estado de shock o poder distinguir a amigos de aliados. Tras este despliegue de fuerza y poder, el berséker tiene un penalizador de **-40** a toda acción física durante media hora de tiempo de juego, hasta que pueda descansar del esfuerzo realizado. Cuesta **200 PA**.

- **Berséker Mejorado**, es una Ventaja Mayor, que confiere una bonificación a la **BO** de **+60** y un penalizador a la **BD** de **-40**, aunque los efectos del penalizador resultante posterior es de sólo **-20** a toda acción física. Cuesta **100 PA**, **y se necesita de la anterior Ventaja para poder desarrollarla**.
- **Ambidiestro**, es una Ventaja Menor, la cual permite manejar armas a una mano indistintamente con la derecha o con la izquierda, reduciendo en un **+20** el penalizador en ambas cuando se llevan dos (*el penalizador común universal por atacar con dos armas ligeras a una mano, es de -60 para la mano torpe y de -40 para la mano diestra, con lo que se queda con esta Ventaja en -40 para la mano torpe y -20 para la mano diestra*). Cuesta **150 PA**.
- **Ambidiestro Magistral**, es una Ventaja Menor, similar a la anterior, que reduce en un **+20** adicional el penalizador en ambas manos cuando se llevan armas ligeras (*con la Ventaja y la anterior, el penalizador universal se queda en -20 para la mano torpe y +0 para la mano diestra, con lo que los efectos negativos de atacar con dos armas quedan reducidos a la nada prácticamente, obteniéndose un ataque adicional*). Cuesta **150 PA**, **y es estrictamente necesario poseer la Ventaja anterior con el mismo nombre**.
- **Herencia**, es una Ventaja Menor, la cual confiere al PJ una cantidad monetaria de **10.000 mv**, que se suma a la "riqueza inicial" de las tiradas correspondientes en los cálculos de inicio por arquetipo y procedencia social. Cuesta **300 PA**, y puede adquirirse **sólo una vez**.
- **Patrimonio**, es una Ventaja Intermedia, similar a la anterior, pero para una cantidad de **20.000 mv** efectivos en el momento, costando **500 PA**.
- **Riqueza**, es una Ventaja Mayor, la cual concede **50.000 mv** a la riqueza inicial del PJ y cuesta un total de **700 PA**.
- **Piel de Piedra**, es una Ventaja Intermedia, la cual cuesta **200 PA** y otorga una **TA 2 natural** al PJ que la adquiere, fruto del endurecimiento sobrenatural de su piel por agentes arcanos o métodos mágicos, aparte de herencias de sangre o una recompensa por sus servicios a seres de otros planos. Ésta no se aplica cuando se lleva una armadura encima, ya que se beneficia siempre de la TA superior... (*es decir, sus beneficios no se apilan*).
- **Alas**, es una Ventaja Intermedia, la cuesta **250 PA** y otorga un par de alas o extremidades aladas al PJ o héroe, como una recompensa por servicios prestados a seres sobrenaturales, herencia de sangre ancestral o métodos arcanos y mágicos de efectos permanentes. **El peso del PJ se reduce a la mitad**, porque su anatomía cambia para adaptarse al vuelo, y le permite moverse a una velocidad de tres tipos: **normal (30 kmts/hora)**, **rápida (60 kmts/hora)**, **acelerada (90 kmts/hora)**. Para pasar de una categoría a otra, el PJ necesita declararlo al Máster, pero cada **10 asaltos** que permanezca en una categoría de vuelo más rápida, añade un **-20** a sus **Salvaciones de Fortaleza** para permanecer en vuelo, las cuales, si falla, le obligarán a tomar tierra inmediatamente. **Su LiCa (Límite de Carga)**, **también se reduce a la mitad**, y puede llevar tanto peso en vuelo como su masa corporal actual **igual a un número de asaltos similar a su puntuación de la CB Constitución sin cansarse**, a partir de ahí, deberá realizar Salvaciones. Cada categoría de vuelo añade un **-20** adicional a las penalizaciones por chequeos realizados llevando carga en movimiento acelerado... (*lo que hace que el hecho de volar no sea una ventaja tan desequilibrante*).

- **Extremidades Adicionales**, es una **Ventaja Mayor**, la cual cuesta **300 PA** y otorga un **par de brazos o piernas adicionales**, los cuales permiten realizar **acciones adicionales**, pero **sólo una más por turno o asalto de combate** (*sin penalizaciones adicionales*). Si el PJ se beneficia de las Ventajas de Ambidestro o Ambidestro Magistral, se aplicarán los penalizadores necesarios al nuevo par de brazos o apéndices, como si fueran los dos principales. El llevar cuatro armas no otorga cuatro ataques, sino **sólo tres** (*el principal, más dos adicionales por cada par de armas usadas en combate*). Eso sí, el PJ con cuatro armas, puede permitirse el lujo de realizar **dos paradas y dos ataques sin penalización alguna, completamente independientes**.
- **Alma Mágica**, es una **Ventaja Mayor**, la cual permite al PJ **usar la mitad de una lista arcana** como si la conociera o la hubiera estudiado, con una bonificación natural de **+100** a sus pruebas de **Proyección Arcana** y aplicando los modificadores necesarios que considere el Máster o Director de Juego (*movimiento, posición, situación, combate, estado, etc.*). Cuesta **300 PA**.
- **Alma Natural**, es una **Ventaja Mayor**, la cual es idéntica a la anterior, pero con **la mitad de una lista natural**, con una bonificación natural de **+100** a sus pruebas de **Proyección Natural**.
- **Alma Divina**, igual que la anterior, pero para **la mitad de una lista divina**.
- **Alma Mental**, ídem, pero para **la mitad de una lista mental**.
- **Alma Musical**, ídem, pero para **la mitad de una lista de canciones del bardo**.
- **Cuerpo Legendario**, es una Ventaja Menor, la cual cuesta **200 PA** y otorga una bonificación permanente de **+55** a los Puntos de Golpe de un héroe determinado. **Puede comprarse varias veces**.
- **Cuerpo Primigenio**, es una Ventaja Intermedia, la cual cuesta **300 PA** y otorga una bonificación permanente de **+110** a los Puntos de Golpe, si bien sale muy interesante a niveles de desarrollo mayores (para campañas épicas, PJ's veteranos o héroes míticos y legendarios, para hacerlos difíciles de matar). Se necesita haber cogido alguna vez la Ventaja anterior para disfrutar de ésta. **Puede comprarse varias veces**.
- **Tamaño Superior**, es una Ventaja Menor, la cual permite a una criatura de tamaño humanoide (y estatura cercana a la media, 1'60-1'70 aproximadamente en esos siglos), convertirse en una entidad más alta y voluminosa que la mayoría, lo que le confiere **10 puntos adicionales** en las **CB's de Fuerza y Constitución**, pero un **-20** en la CB de **Agilidad**. Cuesta **100 PA**, y es interesante para Guerreros y criaturas que basan su ventaja en esas características.
- **Tamaño Gigante**, es una Ventaja Intermedia, la cual permite a una criatura de tamaño humanoide (y estatura cercana a la media), convertirse en una entidad bastante superior a la media de su raza (de 1'70, pasar a los 1'90 o 2'10 aproximadamente), lo que le confiere **20 puntos adicionales** en las **CB's de Fuerza y Constitución**, pero un **-40** en la **CB de Agilidad**. Cuesta **200 PA**.
- **Tamaño Titánico**, es una Ventaja Mayor, la cual permite a una criatura de tamaño humanoide (y estatura cercana a la media), convertirse en un gigante para su raza (de 1'70, pasa a medir 2'10 a 2'50, algo que le hace "colosal"), lo que le confiere **30 puntos adicionales** en las **CB's de Fuerza y Constitución**, pero un **-60** en la **CB de Agilidad**. Cuesta **300 PA**.

- **Reflejos de Combate**, es una Ventaja Intermedia, la cual permite en una meleé evitar la penalización de **flanqueo** de un objetivo designado por el PJ (como cuando nos vamos a enfrentar a un Pícaro, por ejemplo), **además de evitar la pérdida de la bonificación de Agilidad o Fuerza de la BD. Cuesta 150 PA.**
- **Sentidos Alerta**, es una Ventaja Menor, la cual otorga al PJ o héroe una bonificación de **+20** a todas las pruebas de percepción o Supervivencia para detectar emboscadas, celdas y posibles encuentros hostiles en un escenario de campaña mediante pistas en el suelo, indicios o simplemente una tirada de Escuchar lo bastante precisa para advertirlo. Cuesta **100 PA.**
- **Sueño Ligero**, es una Ventaja Menor, la cual permite al PJ despertarse automáticamente ante cualquier perturbación exterior cuando está en el estado de **reposo**, lo cual le permite pasar al estado **activo** en apenas **5 asaltos** y estar atento a los peligros con un bonificador de **+20** a la Salvación de Voluntad necesaria para ponerse en pie. Por el contrario, sufre un **-20** a todos los intentos por permanecer en **reposo**, siempre que quiera seguir descansando (*lo que requiere otra Salvación de Voluntad, y es un fastidio para el personaje, porque no duerme demasiado bien*). Cuesta **50 PA.**
- **Meditación de los Planos**, es una Ventaja Mayor, la cual poseen muchos Magos, Lanzadores de Conjuros y Bardos, una técnica secreta ancestral que permite entrar en un estado de **trance inducido** hipnótico, con el cual necesitan **la mitad de horas de reposo habituales** y recuperan en el mismo tiempo sus PG, PP y penalizadores adquiridos durante el estado de vigilia, pero con la desventaja de que tienen un **-30** a todo intento de despertarse en las Salvaciones de Voluntad necesarias mientras permanezcan en él. Para salir del trance automáticamente, se puede designar una palabra, gesto o sonido determinado, que puede usar un compañero de armas para poner al erudito inmediatamente en estado **activo. Cuesta 100 PA.**
- **Visión Mejorada**, es una Ventaja Menor, que cuesta **100 PA** y permite al PJ ver en situaciones de **penumbra o poca iluminación**, con un alcance efectivo de **50 metros**. Todas las tiradas basadas en el sentido de la vista (*Buscar, Rastrear, Detectar Trampas, etc.*) carecen del penalizador aplicable a esta fuente de luz disminuida en el rango de alcance fijado.
- **Visión de Calor**, es una Ventaja Intermedia, que cuesta **200 PA** y permite al PJ ver en situaciones de **oscuridad parcial o total**, cuando no existen fuentes de iluminación, con un alcance efectivo de **50 metros**. Todas las tiradas basadas en el sentido de la vista carecen del penalizador aplicable a la falta de luz, ya que ve el "calor corporal" de las criaturas vivas y los objetos inanimados si lo poseen. **No sirve para detectar no-muertos, criaturas sin alma o constructos si no emiten calor.**
- **Celeridad de Combate**, permite al PJ convertir todos los impactos de combate recibidos como **golpes críticos** en ataques de menor gravedad, ya que coloca instintivamente su cuerpo para reducir la cinética marcial de las armas que superan su BD. **Resta un -25 a todas las tiradas para deducir golpes críticos en cualquier tabla de daños. Cuesta 100 PA.**
- **Celeridad Mejorada**, es una Ventaja Intermedia, similar a la anterior, la cual **reduce en un total de -35 las tiradas para deducir golpes críticos sobre el PJ. Se requiere la anterior versión de la Ventaja para ser adquirida. Cuesta 200 PA.**

- **Desenvainado Rápido**, permite al PJ sacar su arma de la vaina en una **acción gratuita**, sin gastar acciones de combate en el comienzo o durante un encuentro peligroso (*lo que le permite a continuación atacar en el mismo turno, o poder parar un ataque-sorpresa con una simple finta*). Cuesta **50 PA**.
- **Recarga Rápida**, permite al PJ colocar a velocidades de vértigo los virotes o flechas en su arma a distancia, lo que reduce los penalizadores a efectuar un disparo en el mismo turno o turnos necesarios de recarga en un **+20**. Cuesta **50 PA**.
- **Parada Rápida**, permite al PJ efectuar una **parada adicional gratuita** durante un asalto de combate, sin sufrir penalizadores por ello (*recordad que cada parada que realiza automáticamente en cada turno de combate resta un -20 a la BD*). Cuesta **50 PA**.
- **Contraataque**, permite al PJ realizar inmediatamente un **ataque de respuesta** con su BO mayor (*como si fuera un ataque total*), sin sufrir penalizadores ni desventaja alguna a un enemigo que lo haya atacado en ese turno **y no haya superado su BD**. Sólo puede usarse una vez por turno y criatura que efectúa el ataque (*con lo que si varias criaturas atacan sin superar la BD del Guerrero, cada una se lleva un ataque extra gratuito como respuesta*). Cuesta **200 PA**. **Soltura 0**, es una Ventaja Menor, la cual permite al PJ desarrollar al máximo las Habilidades de combate, centrándose en una de ellas por completo y sacando el beneficio de su especialidad. Otorga un bonificador de **+10** a la **BO**, **+5 al daño** y a las **tiradas de crítico** con ese armamento siempre y cuando es enarbolado por el PJ. Cuesta **50 PA**.
- **Soltura Maestra 0**, igual que la anterior, pero para un bonificador no acumulativo de **+20** (*al daño es de +10, igualmente pasa con el Crítico asociable*). **Requiere de la anterior Ventaja para poder ser escogida por el PJ**. Cuesta **100 PA**.
- **Soltura Magistral 0**, semejante a su versión previa, pero para un bonificador acumulativo de **+30** (*al daño es de +15, igualmente pasa con el Crítico asociable*). **Requiere de la anterior Ventaja para poder desbloquearse**. Cuesta **150 PA**.
- **Precisión de Batalla 0**, es una Ventaja Menor, la cual otorga un bonificador condicional de **+10** a todas las tiradas de **Tablas de Críticos** realizadas con un **solo arma** en la cual el PJ esté especializado al máximo (*normalmente, aquella que ha elegido para ser el armamento principal que más usa*). Cuesta **50 PA**.
- **Precisión Intermedia 0**, igual que la anterior, pero para un bonificador de **+20**. **Requiere de la anterior para poder desbloquearse**. Cuesta **100 PA**.
- **Precisión Extrema 0**, ídem, pero para un modificador condicional de **+30**. **Requiere de la anterior para poder ser elegida por el PJ**. Cuesta **150 PA**.
- **Concentración Arcana**, es una Ventaja Menor, la cual permite al Mago reducir en un **+25** los penalizadores aplicables a conjurar en combate o cuando está en meleé con un enemigo, aunque también puede usarse cuando debe realizar Salvaciones de Voluntad frente a criaturas horribles o que inspiran miedo y obligan a realizar estas Salvaciones igualmente. Cuesta **50 PA**.
- **Dominio del Oficio**, es una Ventaja Menor, la cual **permite usar cualquier Habilidad manual** con un bonificador de **+25** a la hora de hacer CD's o pruebas en mitad de un combate, encuentro o en situaciones límite. Ideal para Picaros, Montaraces y oficios de clase manuales y bastante mañosos. Cuesta **50 PA**.
- **Dominio de la Mente**, es una Ventaja Menor similar a la anterior, pero se usa **para Habilidades mentales o de rendimiento intelectual** (*"Vamos, vamos, Letarius,*

acuérdate de cómo se abría esa puerta dimensional, antes de que el Liche se nos eche encima y nos haga papilla a todos con sus constructos de relojería"). **Cuesta 50 PA.**

- **Objeto Maravilloso**, es una Ventaja Menor, la cual confiere a un Pj un elemento de Equipo imbuido con propiedades mágicas, mejoras de gran calidad o hechizos diarios, el cual puede ser de calidad **+25 mágica, +15 mágica y un hechizo de nivel I diario, o de calidad +10 mágica y dos hechizos de nivel I diario, o uno de nivel II diario.** **Cuesta 200 PA**, y a veces no es tan bueno adquirirlo (*imaginad que algún gracioso os roba el objeto o reliquia familiar, lo que implica un derroche innecesario de PA*). **Cuesta 100 PA.**
- **Objeto Maravilloso Mayor**, es una Ventaja Intermedia, similar a la anterior pero que concede un objeto o reliquia/arma que puede ser de calidad **+30 mágica, +25 mágica y un hechizo de nivel I diario, +20 mágica y dos hechizos de nivel I diarios** (o uno de nivel 2 diario), **o de calidad +15 mágica y tres hechizos de nivel I diarios** (o uno de nivel 3 diario, o uno de nivel 2 y otro de nivel 1 diario, etc). **Cuesta 200 PA.**
- **Objeto Legendario**, es similar a las anteriores, pero otorga un objeto o reliquia/arma que puede ser de **calidad +35 mágica, +30 mágica y un hechizo de nivel I diario, etc.** **Cuesta 250 PA.**
- **Objeto Mítico**, ídem, pero otorga un objeto o reliquia/arma que puede ser de **calidad +40 mágica, +35 mágica y un hechizo de nivel I diario, etc.** **Cuesta 300 PA.**
- **Objeto Viviente**, es una Ventaja Mayor, la cual otorga al PJ una reliquia, arma u objeto imbuido con propiedades arcanas impresionantes, entre ellas, la de poseer **conciencia propia** (es decir, el alma de un antiguo hechicero, héroe del pasado o granuja redomado o criatura sobrenatural está encerrada en ella). Este objeto, según la entidad que haya dentro, posee unas propiedades específicas, las cuales irá aumentando a medida que el personaje vaya creciendo en experiencia y niveles de poder, con lo que la "comunidad" de almas se va haciendo más intensa, y el poder desmesurado o limitado del objeto se hace más y más patente (*así como las verdaderas intenciones del espíritu encerrado dentro*). **Cuesta 350 PA**, y el Máster decide los niveles de poder del objeto (*puede servirse de las anteriores Ventajas como punto de partida o referencia*). Automáticamente, el PJ adquiere la Desventaja de **Destino Aciago, Némesis, Maldito o Muerte Heroica**, a elección del jugador, del DJ o de una tirada de dados (*se han dado casos de que el terrible objeto ha traído la desgracia del héroe, después de una carrera larga y muy exitosa, como las reliquias poseídas por entidades demoniacas*).
- **Objeto de los Eldar**, es una Ventaja Mayor, la cual otorga al personaje un **arma o armadura o reliquia** hecha completamente de **Mithril**, con las reglas y propiedades que todo ello conlleva. Consultad los apartados del reglamento necesarios para solventar dudas. **Cuesta 300 PA.**
- **Objeto Estelar**, es una Ventaja Mayor, la cual otorga al personaje un **arma o armadura o reliquia** hecha completamente de **metal estelar**, con las reglas y propiedades que todo ello conlleva. Consultad los apartados del reglamento necesarios para solventar dudas. **Cuesta 400 PA.**
- **Elegido**, es una Ventaja Intermedia, la cual hace creer firmemente al Pj que es un "elegido de los Dioses", una especie de entidad con el favor o la protección de un ser sobrenatural de otro plano, un avatar de lo divino, un inspirado al que el Destino le

tiene reservado un final superior y glorioso. Por ello, el que posee estas convicciones, tiene un bonificador permanente de **+25 a sus Salvaciones de Voluntad, BD, BO y Habilidades profesionales** cada vez que está en misiones o acciones heroicas relacionadas con su "misión sagrada", pero por el contrario, sufre un **-25 a todas ellas siempre que no esté cumpliendo esa misión o haga acciones en contra de los designios de sus deidades. Cuesta 150 PA.**

- **Avatar**, es una Ventaja mayor, una versión mejorada de la anterior, que otorga una bonificación de **+35** a las Habilidades y Salvaciones anteriormente mencionadas, siendo el penalizador efectivo de **-35. Cuesta 250 PA.**
- **Afortunado**, es una Ventaja Menor, la cual permite **una vez por sesión de juego** repetir **cualquier tirada fallida**, aunque el jugador que use esta Ventaja debe anunciar previamente sus intenciones de aplicarla antes de comprobar el resultado de una tirada determinada (*es decir, que si dice "uso Afortunado en esta tirada, por si acaso", y no la falla, se pierden los beneficios de la misma hasta la siguiente sesión de juego*). Cuesta **50 PA.**
- **Afortunado Superior**, es la versión más potente de esta Ventaja, y permite repetir hasta **dos tiradas por sesión de juego**, aunque deben anunciarse sus usos previamente antes del lanzamiento de dados. Cuesta **100 PA**, y si se posee la Ventaja anterior, sus beneficios no se apilan. **Requiere de la anterior versión de esta para poderse comprar.**
- **Arma Corporal**, es una Ventaja Menor, la cual permite al PJ desarrollar garras, colmillos o apéndices adicionales que pueden ser usados como armas auténticas, desarrollando una competencia con armas respectiva (dependiendo de la tipología de la misma, claro está), pero con el nominal de **Arma Corporal 0**. Cuesta **75 PA.**
- **Arma Corporal Oculta**, es una Ventaja Intermedia, la cual permite al PJ desarrollar un **arma corporal retráctil**, esto es, que puede esconder dentro del cuerpo cuando ya no la necesita en combate. Se deben hacer CD's a nivel Difícil para encontrarlas mientras están ocultas... **cuesta 150 PA, y requiere de la compra de la versión anterior.**
- **Golpe de Ki**, es una Ventaja Mayor, la cual permite acumular "Puntos de Poder" para aumentar la potencia de un solo ataque marcial, ya sea desarmado o con armas, **con una progresión de +10 por PP usado a tal fin**, aunque para ello el PJ debe estar **concentrado**, con lo que tendrá momentáneamente penalizadores a su BD, BO y pruebas activas mientras combate normalmente. **Pueden usarse todos los PP disponibles en un solo golpe, y cuesta 200 PA** (*con el riesgo de quedarse sin PP, y caer en el estado de agotado*).
- **Experto en la Tradición**, es una Ventaja Mayor, la cual desbloquea el **Talento de Artes**, el **Talento de Astrología/Ciencias Aplicadas** y el **Talento de Religión/Humanidades**. Tan sólo disponible para **Sidhe, Madíes, razas occidentales antiguas o Kothianos** por efectos de trasfondo. **Cuesta 250 PA.**

FUNDAMENTOS DEL NOVA SYSTEM: DESVENTAJAS

En este sistema d100, las **Desventajas** no serían lo que son sino introdujeran variantes en el historial del personaje o héroe, personalizándolo y haciéndolo más cercano a las personas de carne y hueso, esto es, más creíble y aceptable por parte de los compañeros de equipo y el propio jugador que lo maneja. Aunque a nadie le gustan los defectos físicos, psíquicos o trastornos de personalidad y comportamiento, la verdad es que una entidad aventurera “perfecta” dista mucho de ser algo tangible, sólo una amalgama de números maximizados, los cuales no contemplan ninguna deficiencia en los Talentos y Habilidades que posee. Aparte de que las Desventajas **otorgan Puntos de Aventura** adicionales, **que sólo pueden ser usados para comprar Ventajas**, permitiendo al jugador mostrar el lado más humano y terrenal de su aventurero, ya que sus problemas y deficiencias personalizan al máximo la ficha, ver la fragilidad oculta que hay detrás de cada héroe legendario. El que un mercenario tenga problemas y alguna tara mental o física menor, ayuda a comprenderlo más a fondo, incluso a explicarse por qué quiso un destino superior y más legendario, a una vida normal y llena de monotonía y responsabilidades terrenales (*aunque en la realidad, a veces es mejor una vida aburrida y llena de responsabilidades, ya que los riesgos innecesarios suelen acabar en el cementerio o en el depósito de cadáveres*).

Las Desventajas disponibles en este reglamento, son de varios tipos, distinguiendo entre:

- **Desventajas Físicas**, son las que penalizan de alguna manera las CB's y Habilidades o Salvaciones relacionadas con la actividad atlética o la capacidad de combate o percepción del PJ, limitándolo más de lo normal en estas tareas, a veces las más cotidianas pueden significar para él una auténtica lucha titánica. Puede también representar la falta de alguna extremidad o el mal funcionamiento de un órgano vital o el metabolismo del aventurero.
- **Desventajas Mentales**, son las que penalizan de algún modo las CB's y Habilidades o Salvaciones relacionadas con la actividad intelectual o capacidad intelectual y personalidad del PJ, convirtiéndolo en un desarraigado social, un autista o incluso en un héroe con ciertos problemas cognitivos, y en casos extremos, con trastornos mentales bastante graves. No es aconsejable jugar con héroes demasiado enloquecidos, podría estropear la diversión de los demás jugadores (*por ejemplo, una paranoia suave es jugable, una paranoia fuerte, no*).
- **Desventajas Circunstanciales**, relacionadas con el destino, la vida del PJ, su suerte en general (*como Destino Aciago, Ragnarok, Maldito, etc*), las cuales no dificultan sus CB's, Habilidades o Salvaciones, pero que a título de trasfondo y en las decisiones finales del Máster pueden significar la muerte del mercenario a manos de su peor enemigo (*Némesis, por ejemplo*), o incluso un final glorioso pero igualmente mortal para el PJ (*como Muerte Heroica, algo que para algunos jugadores puede ser el mejor de los finales para una ficha épica, pero para otros, algo inaceptable y desastroso desde el punto de vista de los que buscan la fama, la gloria y un retiro bien merecido*).

La lista de Desventajas, es la siguiente:

- **Flojo**, es una **Desventaja Física**, la cual **otorga 35 Puntos de Aventura y disminuye a cambio la CB de Fuerza en -25 puntos su valor total**.

- **Esmirriado**, es una **Desventaja Física**, la cual **otorga 70 PA** y **disminuye a cambio la CB de Fuerza en -50 puntos su valor total**.
- **Débil**, es una **Desventaja Física**, la cual **otorga 35 PA** y **disminuye en -25 la CB de Constitución**.
- **Anémico**, es una **Desventaja Física**, la cual **otorga 70 PA** y **disminuye en -50 la CB de Constitución**.
- **Lentitud**, es una **DF**, la cual **otorga 35 PA** y **disminuye en -25 la CB de Agilidad**.
- **Inerme**, es una **DF**, la cual **otorga 70 PA** y **disminuye en -50 la CB de Agilidad**.
- **Fealdad**, es una **DF**, la cual **otorga 35 PA** y **disminuye en -25 la CB de Presencia**.
- **Intratable**, es una **DF**, la cual **otorga 70 PA** y **disminuye en -50 la CB de Presencia** (vamos, que la gente no se acerca a este héroe ni con un palo).
- **Necio**, es una **DM**, la cual **otorga 35 PA** y **disminuye en -25 la CB de Razonamiento**.
- **Corto**, es una **DM**, la cual **otorga 70 PA** y **disminuye en -50 la CB de Razonamiento**.
- **Despistado**, es una **DM**, la cual **otorga 35 PA** y **disminuye en -25 la CB de Memoria**.
- **Desastre**, es una **DM**, la cual **otorga 70 PA** y **disminuye en -50 la CB de Memoria**.
- **Realista**, es una **DM**, la cual **otorga 35 PA** y **disminuye en -25 la CB de Intuición**.
- **Zoque**, es una **DM**, la cual **otorga 70 PA** y **disminuye en -50 la CB de Intuición**.
- **Insensible**, es una **DM**, la cual **otorga 35 PA** y **disminuye en -25 la CB de Empatía**.
- **Ladrillo**, es una **DM**, la cual **otorga 70 PA** y **disminuye en -50 la CB de Empatía**.
- **Prudente**, es una **DM**, la cual **otorga 35 PA** y **disminuye en -25 la CB de Voluntad**.
- **Cobarde**, es una **DM**, la cual **otorga 70 PA** y **disminuye en -50 la CB de Voluntad**.
- **Resistencia Nula**, es una **DM**, la cual reduce en -25 la **Salvación de Fortaleza** del PJ, otorgando a cambio de **otorgar 100 PA**. Puede cogerse **varias veces**, pero sus consecuencias son nefastas.
- **Reflejos Mínimos**, es una **DM**, idéntica a la anterior, pero para la **Salvación de Reflejos** del héroe.
- **Debilidad Arcana**, es una **Desventaja Circunstancial**, la cual disminuye en -25 la **Salvación Arcana** del personaje, ganando a cambio **100 PA**. Puede usarse para representar la fragilidad hacia la magia de una determinada etnia o raza en concreto por razones de trasfondo (o de algún héroe, si su pasado lo especifica). Puede cogerse **varias veces**, pero no es del todo recomendable hacer esto...
- **Debilidad Natural**, es una **DC**, semejante a la anterior, pero para la **Salvación Natural**. Puede cogerse **varias veces**.
- **Debilidad Divina**, ídem, pero para la **Salvación Divina**.
- **Debilidad Mental**, ídem, pero para la **Salvación Mental**.
- **Pánico en el Cuerpo**, ídem, pero para la **Salvación de Voluntad**.
- **Crueldad**, es una **Desventaja Mental**, la cual **otorga 35 PA** y tiene efectos de trasfondo a nivel de juego. Cuando el PJ ve a gentes o personas sufriendo injusticias, realiza una **Salvación de Voluntad** con un **bonificador de +50** para ignorarlas por completo, desatendiendo sus ruegos y súplicas. Esta Desventaja puede acarrear la ganancia de **Puntos de Corrupción**.
- **Charlatán**, es una **Desventaja Circunstancial**, la cual hace que el PJ sea demasiado parlanchín y dado a la conversación, con lo que puede llegar a contar cosas que no debería y poner al grupo de aventuras en un grave aprieto. Similar a la anterior, **otorga**

35 PA, y se usa en situaciones en las que el héroe empieza a revelar a extraños intimidades del Reparto y cosas por el estilo...

- **Cotilla**, es una **Desventaja Mental**, la cual se aplica cuando el aventurero está cerca de acontecimientos ajenos a una misión o experiencia de juego dentro de la trama, los cuales desvían irremisiblemente su atención hacia ellos... funciona igual que los anteriores y **otorga 35 PA**.
- **Cleptómano**, es una **Desventaja Mental**, la cual entra en funcionamiento cuando el aventurero está en sitios civilizados, en los que quiere conseguir lo que ansía sin tener que pagarlo o dar servicios por ello, robándolo o escamoteándolo de alguna manera. Hay diversos grados de cleptomanía, siendo clasificada en tres tipos: **leve, media y grave**, otorgando **50 PA** adicionales por grado y gravedad, aumentando la **CD de Voluntad** necesaria en **un nivel** (empieza por una tirada a Imposible) para resistirse a sus efectos...
- **Gracioso**, es una **Desventaja Circunstancial**, la cual hace que el PJ sea un bromista redomado, más bien un poco gamberro y aguafiestas, porque sus chistes, gracias y jugarretas pueden llegar a ser cargantes e insoportables a veces. **Otorga 35 PA**, se aplican igual que las anteriores.
- **Pesimista**, es una **Desventaja Mental**, que hace que el PJ vea todo lo que le sucede con un prisma de fatalidad y negatividad, por lo que sus acciones siempre o casi siempre están avocadas a fracasar o no rendir lo que deberían. Aplica un penalizador universal de **-15 a todas las tiradas que sean capitales** para el héroe, y otorga **35 PA**.
- **Pesado**, es una **Desventaja Circunstancial**, la cual convierte al PJ en un individuo bastante insoportable, pues insiste en sus conversaciones con los mismos temas y repite sus palabras una y otra vez, como en un bucle eterno y sin fin. Añade un penalizador universal de **-25** a todas sus tiradas relacionadas con el **Talento de Relaciones Sociales**, otorgando **50 PA**.
- **Rencoroso**, es una **Desventaja Mental**, la cual hace que el PJ sea un individuo que no olvida fácilmente la cara del que le ha ofendido, insultado o ultrajado, y siempre quiere devolver la jugada, pero por partida doble y efectos perniciosos para el ofensor en cuestión, cuanto más contundente, mejor. **Otorga 35 PA**, y deben realizarse **Salvaciones de Voluntad con un penalizador universal de -25** cuando el héroe debe resistirse a la tentación de machacar al objeto de su venganza si lo ve.
- **Paranoia**, es una **Desventaja Mental**, la cual hace que el héroe se piense que alguien, algo o varios enemigos invisibles u ocultos le están persiguiendo y acosando permanentemente, lo que introduce una variante de comportamiento muy difícil de interpretar (*y de que no se le vaya de las manos al jugador*). Siempre que el PJ esté en peligro, en un encuentro, o en una situación conflictiva, echará las culpas de todo al objeto de su obsesión, y tendrá que realizar **Salvaciones de Voluntad** para mantenerse firme y no buscar un lugar seguro... **otorga 50 PA**.
- **Psicosis**, es una **Desventaja Mental**, la cual convierte al PJ en una criatura taimada, cruel, que disfruta del sufrimiento ajeno, de las calamidades de los inocentes y de los padecimientos de los demás, de los cuales obtiene la satisfacción del que está claramente como una regadera... **otorga 50 PA**, y deben realizarse **Salvaciones de Voluntad con un penalizador de -25** si se quiere no dañar a inocentes buscando esas sensaciones insanas. **Puede acarrear la ganancia de Puntos de Corrupción**.

- **Masochismo**, es justo todo lo contrario, una **Desventaja Mental** que busca su propio sufrimiento para obtener sensaciones sensuales, relajarse o sentirse realizado y realizado... **otorga 50 PA**, y deben realizarse **Salvaciones de Voluntad con un penalizador de -25** cuando se está en situaciones de riesgo, para no caer en la tendencia de buscar el daño físico auto inducido o cosas aún peores. **Puede acarrear la ganancia de Puntos de Corrupción.**
- **Fobia**, es una **Desventaja Mental**, la cual hace que el PJ odie o sienta repulsión hacia una clase de gente, grupo étnico, animal o grupo de animales en general, objeto o situaciones cotidianas (*por ejemplo, la agorafobia es una enfermedad que impide estar en sitios abiertos y con mucha gente*). El jugador decide a qué tiene fobia su personaje o miembro del Reparto, y se pueden tener varias (*por ejemplo, se puede padecer una aracnofobia, una agorafobia y una xenofobia perfectamente sin que eso limite las posibilidades interpretativas*). Cada fobia, **otorga 35 PA** al héroe, y pueden desarrollarse durante una campaña, como el resultado de encuentros desagradables, experiencias traumáticas, etc. Se requieren **Salvaciones de Voluntad** para permanecer al lado del objeto de esa fobia sin marcharse o retirarse por acto reflejo y mostrarse arisco y distante. Sólo se permite un **máximo de cinco fobias por jugador y ficha de PJ.**
- **Filia**, es una **Desventaja Mental**, la cual hace que el PJ se sienta atraído o muy sociable con un grupo étnico, individuo en concreto o animal, grupo de animales, objeto o situaciones cotidianas, y que esta obsesión le lleva a entorpecer el curso de una misión, ponerse en contra de sus propios camaradas (*por ejemplo, si el héroe es feerofilico, se pondrá en contra automáticamente de todo aquel que hable mal de los Elfos, Hadas o criaturas de esa naturaleza, y siempre estará interesado en sus asuntos y luchará por sus intereses, aunque no le beneficien*). **Otorga 35 PA**, e implica realizar **Salvaciones de Voluntad** cada vez que el objeto de su “veneración” sea vituperado, denostado o humillado para no lanzarse en su defensa o incluso iniciar un encuentro de combate si fuera necesario.
- **Esquizofrenia**, es una **Desventaja Mental**, la cual convierte al PJ en un ser sumamente peligroso, que no distingue el bien del mal o lo bueno de lo realmente perjudicial, sino que se guía por sus propios pensamientos y las “voces de su cabeza”. Si alguien le ha ofendido, insultado o vejado de alguna manera, planeará cuidadosamente y hasta el último detalle el modo de vengarse, con todo lo que ello conlleva (*puede matar a alguien envenenado, simplemente porque le llamó idiota*). **No se recomienda para nada adquirir esta Desventaja, salvo por jugadores veteranos**, por lo problemas que pueda causar el PJ a otros jugadores en el escenario de campaña, aunque **otorga 100 PA**. Deben realizarse **Salvaciones de Voluntad con un penalizador de -50** para no caer en estados de delirio y obsesiones peligrosas, las cuales llevan a consecuencias nefastas para los PNJ's de un lugar (*y a veces, para los propios PJ's*). **Acarrea la ganancia de Puntos de Corrupción.**
- **Perversión**, es una **Desventaja Mental**, la cual corrompe parcial o totalmente la vida íntima del PJ, llevándole a buscar relaciones amorosas con actos de desvíos sexuales **leves** (*fetichismo, travestismo, dualismo, mamofilia, etc.*), **intermedios** (*menaje, intercambio de parejas, orgías, etc.*) o **mayores** (*zoofilia, sadismo, masochismo, etc.*). **Otorga 35 PA si es leve, 45 PA si es intermedia y 55 PA si es mayor**, aunque pueden escogerse varias a elección del jugador (*con lo que se dificultan las tareas de*

interpretación, por supuesto). El héroe debe realizar **Salvaciones de Voluntad** para no caer en estos comportamientos cuando se encuentra en la intimidad o en presencia de un miembro del sexo contrario en situaciones comprometidas. **Puede acarrear la ganancia de Puntos de Corrupción.**

- **Tuerto**, es una **Desventaja Física**, que penaliza con un **-35** a todas las tiradas con el **Talento de Supervivencia** basadas en los **sentidos visuales**, y sus efectos son permanentes, a no ser que el PJ sea intervenido por poderes sobrenaturales o medios artificiales y mágicos, que restituyan en su sitio el órgano perdido. Puede adquirirse a lo largo de una campaña, como fruto de un encuentro desafortunado, o las consecuencias del campo de batalla... **otorga 40 PA.**
- **Ceguera**, es una **Desventaja Física**, que penaliza con un **-100** a todas las tiradas basadas en los **sentidos visuales**, y sus efectos son permanentes, a no ser que intervengan agentes externos o mágicos ajenos al PJ y restituyan completa o parcialmente su visión. **Otorga 80 PA.**
- **Sordera Parcial**, es similar a la anterior, pero penaliza con un **-35** a todas las tiradas o CD's basadas en el **sentido del oído**, como consecuencia de daños irreversibles en el órgano que lo administra, tras encuentros violentos o accidentes en el Escenario de Campaña. **Otorga 40 PA.**
- **Sordera Total**, idem, pero para un penalizador de **-100** y **otorga 80 PA.**
- **Miembro Amputado**, es una **Desventaja Física**, la cual penaliza con un **-60** global a todas las maniobras o CD's físicas basadas en el uso de la extremidad perdida (*por ejemplo, si se pierde una pierna, pues a todas las CD's que impliquen correr, saltar, nadar, etc.*). Puede usarse una prótesis o ingenio mecánico o mágico que reduzca estos penalizadores, pero a todos los efectos, el mercenario seguirá estando "tullido" mientras carezca del brazo, pierna o cualquier otra clase de apéndice, que se puede perder como consecuencia de un combate enérgico, o accidentes en el escenario de campaña. **Otorga 100 PA.**
- **Insensibilidad Nerviosa**, es una **Desventaja Física**, la cual hace que el PJ tenga menos terminaciones nerviosas de lo habitual en su cuerpo, especialmente, las que tienen que ver con las sensaciones de calor, frío, presión o contacto, con lo que obtiene un bonificador de **+25** a todas las **Salvaciones de Fortaleza**, pero un penalizador de **-60** a todas las **Habilidades de Supervivencia** (*ya que, al ser tan insensible a los cambios de su entorno, no puede interactuar de buena manera con él*). **Otorga 60 PA.**
- **Gusto Atrofiado**, es una **Desventaja Física**, la cual penaliza con un **-25** a todas las CD's o pruebas basadas en el **sentido del gusto**, aparte de que las comidas y manjares servidos en una fiesta social no le sabrán demasiado bien, sino que ni siquiera las distinguirá adecuadamente. Aunque por otra parte, obtiene un bonificador de **+25** a las **Salvaciones de Fortaleza** necesarias para comer alimentos o cosas en mal estado, repugnantes o que a un cortesano le resultarían sorprendentes (*como hierba, plantas nutritivas, raíces, gusanos, etc.*). **Otorga 35 PA.**
- **Amnesia Parcial**, es una **Desventaja Mental**, la cual penaliza con la pérdida de **100 PA** pertenecientes a las **Habilidades y Talentos** profesionales del PJ, como si parte de su aprendizaje o experiencia personal se hubieran "perdido" tras un suceso traumático o un encuentro especialmente aterrador para el grupo de aventuras. Los PA perdidos, se

recuperan al jugar sesiones de juego o campañas de manera normal, pero **no se devuelven nunca**.

- **Amnesia Total**, es una **Desventaja Mental**, la cual penaliza con la pérdida de **500 PA** pertenecientes a las Habilidades y Talentos profesionales del PJ, los cuales se recuperarán de manera normal, es decir, jugando partidas y campañas del DJ. Los puntos "quitados", **no se devuelven nunca**.
- **Pacifista**, es una **Desventaja Mental**, la cual convierte al PJ en un "militante espiritual" de las ideas pacifistas, en las que desdeña la guerra, las armas o cualquier manifestación de violencia, aunque tampoco se queda corto a la hora de defenderse. Provoca un penalizador de **-25** a todas las **Habilidades de Armas y Armaduras, Defensa Adrenal, Artes Marciales y Estrategia/Conocimiento Militar**, a cambio, **otorga 150 PA** al héroe. En un mundo de aventuras y peligros sin fin, llevar a un personaje pacifista es un auténtico desafío, y un problema para el resto de miembros del Reparto.
- **Belicoso**, es una **Desventaja Mental**, la cual transforma al PJ en todo lo contrario, en una máquina de combatir, en un ente preparado para la guerra, un auténtico "soldado universal". Aunque da un bonificador de **+5** a todas las **Habilidades de Armas y Armaduras, Defensa Adrenal, Artes Marciales y Estrategia/Conocimiento Militar**, tiene una mala contrapartida: da un **penalizador de -15** a todas las **Habilidades de Relaciones Sociales, Adiestramiento Animal y Tasación/Conocimiento Mercantil**, ya que es un auténtico "negado" a la hora de establecer ninguna relación humana o incluso con animales sin que salga su vena destructiva e intolerante. Se reciben **50 PA** a cambio...
- **Urbanita**, es una **Desventaja Mental**, la cual confiere al PJ el don de ser un perfecto habitante de las ciudades, aldeas y villas del reino, pero un zoquete total en cuanto sale de ellas, **recibiendo un penalizador global de -25** a todas las **Habilidades de Supervivencia y Adiestramiento Animal**. A cambio, recibe **100 PA**.
- **Asilvestrado**, es justamente todo lo contrario, un animal salvaje como las criaturas del bosque y las afueras de las ciudades, el PJ se siente cómodo en los entornos agrestes y poco civilizados... **recibe un penalizador de -25** a todas las **Habilidades de Relaciones Sociales/Comunicación y Talento Comercial**. A cambio, recibe **100 PA**.
- **Ruina Anatómica**, es una **Desventaja Física**, la cual da un penalizador global de **-25** a todas las **Habilidades de Atletismo**, por lo que el héroe es un desastre en todas las CD's relacionadas con este Talento. Puede ser muy representativa para Magos o Lanzadores de Conjuros que se han pasado la vida entre cuatro paredes o en archivos polvorientos. **Otorga 100 PA**.
- **Fobia Animal**, es una **Desventaja Animal**, la cual desarrolla un PJ como resultado de que no le gusta el trato con animales, hasta el punto que todos ellos le parecen odiosos y bastante detestables, sucios y desgredados o transmisores de enfermedades. **-25** a todas las **Habilidades de Adiestramiento Animal**, a cambio, **otorga 100 PA**.
- **Ruidoso**, es una **Desventaja Circunstancial**, en la cual el héroe es un auténtico "portento" a la hora de pasar desapercibido o seguir discretamente a un enemigo, o incluso ocultarse y esconderse, ya que siempre pasan cosas a su alrededor (*tira*

- jarrones, tropieza con las trampas, derrumba pasadizos secretos, habla en voz alta, etc.). -25 a todas las Habilidades de Subterfugio/Sigilo, aunque da 100 PA.*
- **Paleta**, es una **Desventaja Mental**, la cual convierte al miembro del Reparto en un completo cateto, un elemento aldeano completamente desleído y analfabeto, con lo que obtiene un penalizador global de **-25 a todas las Habilidades de Religión/Humanidades, Astrología y Ciencias y Arte**. Otorga **150 PA**, es ideal para Guerreros con poco tiempo para las disciplinas mentales, pero con mucha experiencia de combate real a sus espaldas... eso sí, no le pongas a tocar la cítara o a desarrollar ecuaciones y álgebra.
 - **Cateto**, es una **Desventaja Mental**, la cual da al miembro del Reparto una facilidad nula para las actividades comerciales, otorgando un penalizador global de **-25 a todas las Habilidades de Talento Comercial**. Además, confiere **100 PA** al PJ que decida ser una penuria en las negociaciones del grupo de aventuras.
 - **Necio**, es una **Desventaja Mental**, la cual hace que el héroe sea un negado absoluto para las artes o las Habilidades creativas, ya que es incapaz de expresar sus sentimientos, describir hechos del pasado o pintar bellos cuadros, aunque a los Guerreros del equipo mercenario, ni falta que les hace... da un penalizador universal de **-25 a todas las Habilidades de Artes**, confiriendo **100 PA** al personaje que adopte esta Desventaja (*pero por lógica, no podrá suprimirla de ningún modo, a no ser que los Elohim iluminen su mente y le hagan apto para estas tareas, o milagros aún mayores*).
 - **Torpe**, es una **Desventaja Física y Mental**, la cual hace que la coordinación manual, Habilidades artesanales o de talleres y tareas relacionadas con la destreza práctica sean completamente inverosímiles para un PJ, podría ser una característica del alguien muy erudito, como un Mago, pero que se ha tirado toda su vida entre manuscritos polvorientos y los oficios sean tabú para él (*aunque normalmente, los lanzadores de conjuros son grandes profesionales en uno o dos oficios artesanos*). Da **100 PA** al PJ que la adopta, y penaliza con un **-25 universal a todas las Habilidades de Oficios**.
 - **Marcado por los Dioses**, es una **Desventaja Condicional**, la cual hace que el PJ sea reacio a la canalización en todas sus vertientes y reinos mágicos, impidiéndole realizar cualquier acto de magia o hechicería sin cierta repugnancia o resistencia moral a los mismos, debido a su herencia cultural, preferencias sociales o incluso educación recibida. **Se puede elegir un reino mágico distinto cada vez**, otorgando una penalización universal de **-25 a Conocimiento del Reino/Proyección del Reino (0)**, pero que a cambio da unos **50 PA** por Desventaja de este tipo elegida (*por ejemplo, se puede elegir Marcado por los Dioses (Arcano) y Marcado por los Dioses (Divino)*). **Está limitada a un máximo de 2 veces por PJ y ficha.**
 - **Destino Aciago**, es una Desventaja Menor, la cual implica que el PJ acabará teniendo mala suerte al final de sus campañas heroicas, o jamás alcanzará la fama y la gloria sin pasar por sucesos trágicos, pérdidas familiares y emocionales, sacrificios inmensos y sufrimientos temporales. Otorga **100 PA**, y algunas veces es adquirida automáticamente debido a la adquisición de algunas Ventajas especiales.
 - **Némesis**, es una **Desventaja Condicional**, la cual confiere al PJ un "enemigo mortal", un PNJ de alineamiento opuesto o contrario, de ideales enfrentados o que le ha jurado odio perpetuo, que perseguirá al héroe hasta el final de sus días, y puede encontrarse con él en mitad de una campaña cualquiera o Escenario de Campaña, sin avisar

previamente por parte del Máster y en un momento poco apropiado. Esta Desventaja puede acabarse automáticamente si el PJ vence, consigue librarse de su némesis o paga en PA el precio necesario para quitarse la Desventaja... siempre a decisión del DJ. Otorga **150 PA**, y la Némesis **tiene un valor en puntos idéntico al del PJ** (*lo que quiere decirse que si el personaje mejora, la Némesis lo hace al mismo tiempo*).

- **Maldito**, es una **Desventaja Condicional**, la cual convierte al PJ en un ser tocado por el Destino o por el poder siniestro del Abismo o de un nigromante, adivina gitana con malas intenciones o con el peso de una extraña maldición familiar, la cual le hace, a efectos de juego, sufrir penalizadores de **-25** a las CD's relacionadas con intentos por resistirse o superar pruebas en las que esa maldición o "mal de ojo" entre en funcionamiento (*por ejemplo, los días de luna llena, al pasar por un puente de piedra, al beber vino, al usar un arma, etc, etc.*). Esto queda a discreción del Máster y en pleno acuerdo con el jugador, sin abusar demasiado de ello (*el DJ no puede decir "hala, como estás maldito, pues tienes un penalizador universal de -25 a todo", pero sí puede decir "¿recuerdas que estás maldito con la Marca de Ymir y no puedes estudiar libros de ciencia sin penalizadores a tus CD's?"*). Otorga **100 PA**.
- **Muerte Heroica**, es una **Desventaja Condicional o Circunstancial**, la cual confiere al PJ un destino final digno de las sagas épicas, por ejemplo, si posee la Desventaja Némesis, es posible que su enemigo mortal acabe matándolo (*aunque eso le cueste la existencia también a la Némesis*), perezca defendiendo los ideales por los que lucha, protegiendo a los inocentes, intentando rescatar a un bebé de las llamas, etc, etc. Es más bien una nota de color y trasfondo más que una Desventaja formal, pero el DJ debería tener siempre en cuenta que el PJ no morirá de viejo o verá el final de sus días, sino que tendrá un destino trágico y caerá a manos de sus enemigos, o luchando por sus compañeros de armas. Es la muerte típica de cualquier aventurero que jamás se retira o descansa, y otorga **100 PA**.

CLASES PREDILECTAS Y ARMAS RACIALES: LEGADO DE LOS ANCESTROS

En este reglamento mencionamos dos términos que a algunos jugadores o Directores de Juego de esta ambientación pueden resultarles chocantes, y es el de las **armas raciales** y las **clases predilectas**, las cuales son "reglas especiales", conceptos que deben ser comprendidos para que los jugadores tomen las decisiones adecuadas a la hora de elaborar sus fichas de héroe y repartir los PA necesarios para la construcción de un PJ equilibrado y bien compensado, que pueda desempeñar perfectamente su labor como miembro del Reparto y no "quedarse atrás" con respecto a los demás. **Aun así, existen fichas pre generadas en este reglamento básico, lo que permite a los jugadores noveles y a los DJ inexpertos comenzar a probar el sistema de juego tras haber leído el libro de reglas por parte del Máster en la tarde siguiente y sin esperar a que todos hayan tomado las decisiones finales sobre sus personajes.** Pero hay jugadores más veteranos, o detallistas, que quieren elaborar un mercenario o aventurero desde cero, moldearlo a su antojo, con sus debilidades, defectos y virtudes, e irlo desarrollando y divertirse viendo cómo crecen sus Habilidades y pasa a ser un mito entre los

simples mortales (*o un caído en la eterna lucha entre la Luz y las Tinieblas, como suele pasar a veces*). Estos jugadores quieren profundizar en el concepto de ficha básica, aprender bien sus parámetros y divertirse desde que hacen el PJ hasta que comienzan a jugar o siguen una campaña extensa y memorable. Veamos las diferencias entre estos dos conceptos:

- Las **armas raciales**, son armas usadas preferentemente por un tipo de etnia o cultura, las cuales enseñan a sus retoños desde la más tierna infancia, ya sea como método de caza para ganarse el sustento o procurarse comida, defensa personal frente a un mundo en continuo cambio y sacudido por los conflictos, o simplemente como un paso más requerido por el clan o tribu para pasar a la edad adulta. Por ello, **las armas de este tipo se considerarán Habilidades Cláseas para la raza en cuestión**, se tenga o no el Talento desbloqueado para poder usarlas, y no se reciben penalizadores en su manejo, ya que se consideran propias de su gente. **Todos los miembros de una misma raza poseen esas armas raciales, y las consideran cláseas, sean del oficio de aventurero que sean.**
- Las **clases predilectas**, son aquellas que tienen como característica ser los oficios de aventurero más adecuados para la raza o etnia fantástica, si bien están sujetas a las mismas reglas que el resto de PJ's y a la hora de crear la ficha, pero con la diferencia de que **las Habilidades de Clase**, esto es, del Talento maestro de la clase predilecta (un Talento de Armas o Armaduras para el Guerrero, el de Subterfugio para el Pícaro, el de Supervivencia para el Montaraz, el de Religión/Humanidades para el Caballero, el de Astrología/Ciencias para el Mago, el de Artes para el Bardo, etc.) **cuestan un rango menos por desarrollo en coste de PA**, esto es, que si una Habilidad costara 3/1 en PA hasta una base de 75, costaría de inicio 2/1 en PA, esto es, **que el coste en PA se abarataría bastante**. Esto hace que escoger clases predilectas para una raza en concreto sea muy atractivo, ya que por tradición, entrenamiento o herencia cultural o predisposición social o tradición, esos oficios de aventurero le vienen como anillo al dedo.

FUNDAMENTOS DEL NOVA SYSTEM: TIEMPO DE JUEGO

Antes de adentrarnos en el Reglamento de Combate o las Tablas de Equipo, debemos precisar varios tipos de condiciones en el Escenario de Campaña, como diferenciar entre una situación hostil y la que no lo es (*los denominados Encuentros*), qué modificadores numéricos deberemos usar en cada situación (*bonificadores, penalizadores, etc.*), pues un Dj debe administrar perfectamente una trama aventurera perfectamente desarrollada (*o que al menos lo parezca en principio*), para evitar errores de cálculo, juicio o imprecisiones que puedan llevar a los jugadores a equivocaciones, disputas innecesarias o resultados absurdos, todo por falta de planificación y de un seguimiento eficaz. Normalmente, la partida se mide en **tiempo de juego**, una unidad relativa que usa el Máster o Director para realizar la medición del factor cronológico de aventuras, el cual puede acelerar o retrasar todo lo que quiera, para pasar directamente a los puntos importantes de un escenario o a las situaciones que tienen que ver con la misión principal. El tiempo de juego, no pasa igual que el tiempo real de la sesión, el que dirige la partida puede pasar página a años completos con una frase *como "y tras años de*

retiro en un monasterio de clausura, nuestro valiente clérigo ha sido llamado de nuevo por el obispo para una misión especial y muy delicada”, o “como se aburría en su castillo, el conde Fausto Lorengard se armó con su equipo de caballero y se echó a los caminos, tras estar varias semanas pensando en hacerse héroe errante y desfacedor de entuertos.” Pero el momento en que empieza un combate, es algo muy distinto, pues el tiempo se mide en **asaltos de combate**, una unidad mínima equivalente a seis o diez segundos, en los que cada PJ puede, según su **Turno de Iniciativa**, realizar una acción determinada por el jugador, como desenvainar un arma y atizar con ella al malvado orco, preparar un conjuro, esconderse detrás de una columna para sorprender al enemigo o salir corriendo si es necesario.

Los **asaltos de combate**, son momentos secuenciales que evitan errores de medición o turno en los Encuentros, y los jugadores poseen en cada uno de ellos una **Iniciativa**, otra medida de lo rápido que ha sido un PJ ante una situación hostil y la capacidad que ha tenido para anticiparse a una agresión (*hay Ventajas, que bonifican y benefician a los luchadores que las poseen*). Para calcular la Iniciativa, se debe sumar la **bonificación de Agilidad (Agi)** a un **lanzamiento d100**, y el resultado total, es el **momento de Iniciativa** de ese personaje. Si alguien sacase una **pifia**, en esta tirada, se considerará para este PJ un “asalto sorpresa” de los enemigos o PNJ’s hostiles hacia él (*lo que representa que no estaba preparado para el Encuentro en absoluto*) y eso es bastante perjudicial para el que lo sufre (*pues pierde su bonificación de Agilidad a la BD, además de sumarse otro adicional de -25 “por sorpresa”*). Los PJ’s sorprendidos por la espalda, sufren también esta penalización. En cada **turno**, el Máster comprueba las puntuaciones o tiradas de cada uno, y empieza a actuar por orden el que mayor resultado ha sacado, después el siguiente, y así hasta llegar al último de ellos. Las criaturas hostiles o enemigos del combate también deben tirar Iniciativa, y están sometidos a las mismas reglas que los demás.

Hay maniobras o acciones que pueden durar más de un asalto, como preparar un sortilegio muy potente o ritual arcano, desactivar una trampa, abrir una cerradura o colarse por el hueco de una ventana, éstas no necesitan tirada alguna temporal, **pero sí pueden requerir una CD o prueba de aptitudes para ser resueltas**. Se supone que una actividad de **asalto completo** es una acción compleja como las anteriores, y en un asalto se pueden realizar **dos acciones sencillas** (*como moverse y pegar, o pegar y moverse, o gritar, pegar y moverse, por ejemplo*). Los **ataques múltiples** o ambidextritas, suelen ser considerados **acciones de asalto completo**, y sólo se pueden dar **dos pasos** de medio metro en ese mismo asalto como acción de movimiento. Las **maestrías**, o **puntuaciones del 200%**, permiten hacer cosas imposibles para un profesional estándar, como **dos ataques** a la mitad de bonificación, reducir a la **mitad** el tiempo necesario para una acción sencilla o de asalto completo, o **anticipar** una acción al turno de Iniciativa normal, restando el momento de Iniciativa distinto de la bonificación (*imaginad que queremos pasar de una Iniciativa de 50 a una de 100, pues entonces, si poseemos un 200% en la Habilidad de armas a usar, podemos quitar 50 puntos de ésta para realizarla en el momento 100, y pasar a una Habilidad del 150%*).

Las acciones de **más de un asalto** (*como trepar por una pared, coger carrerilla para saltar un foso, realizar una fuga de una prisión estando lleno de grilletes, etc.*), abarcan naturalmente más del 100% de la actividad de un asalto normal estándar, llegando a ser de un 200%, 300%, 400% o más (*equivaliendo a 2, 3, 4 o más asaltos*). Las maestrías del 200% pueden reducir considerablemente este tiempo, y **reducirlo a la mitad**, es decir, lo que duraba un 400%,

puede durar un 200%, y así gradualmente. Las **tiradas abiertas**, suelen ser extraordinarios sucesos en la vida de un aventurero, pues son casualidades, momentos potenciales de extrema lucidez o de condiciones muy favorables, que superan con creces los límites del individuo, llevándole a disfrutar, sólo por tiempo muy limitado (*de apenas unas décimas de segundo o un asalto, por ejemplo*) del ilimitado potencial de los seres sobrenaturales, pues, al fin y al cabo, todos poseen algo de imperecedero y trascendental. Es decir, en el mismo tiempo en el que un héroe normal realiza una acción de asalto completo, éste es como si hubiese duplicado o triplicado su maestría, y los resultados son sorprendentes. De todos modos, cuando se saca un resultado tan alto, el siguiente asalto suele **penalizar** con un negativo igual a la diferencia entre el 100% del anterior y el total de la puntuación sacada en la "tirada abierta" (*si se saca un 200%, en el siguiente turno no se puede tirar ni hacer nada, salvo moverse o estar en "defensa total" o "parcial"*). Si un jugador elige tomar **más de un asalto** para realizar una maniobra o prepararla adecuadamente, obtiene un bonificador de **+20** circunstancial en el siguiente asalto, hasta un máximo de **+60** (*es decir, que si nos tiramos apuntando con un arco tres asaltos, obtendremos un bonificador igual por haber tenido paciencia*).

FUNDAMENTOS DEL NOVA SYSTEM: POSICIÓN

Para éstas y otras tiradas, hay que tener en cuenta la **posición** del PJ respecto a la realización de la maniobra o tirada, pues, necesariamente, una localización en espacial u otra, pueden determinar un aumento o una disminución en los modificadores numéricos (*penalizadores o bonificadores*) que el Máster debe tener en cuenta a la hora de variar la dificultad o de imponer al jugador antes de realizar la tirada d100. No es lo mismo saltar una valla desde una cornisa de una casa baja que desde el suelo, o desde la rama alta de un fornido y centenario árbol. Y para trepar al árbol, no es lo mismo una corteza lisa y resbaladiza que una rugosa, llena de nudos y accidentes donde apoyar perfectamente los pies. Pero ahora no nos pararemos en la calidad del terreno o en los accidentes del Escenario de Campaña, sino en la disposición del punto espacial del PJ respecto a la maniobra que éste quiere realizar.

Lógicamente, cuanto **más cerca** se halla la criatura del punto objetivo, más fácil es culminar la maniobra, y cuanto más lejos, mucho peor. Entonces, la **distancia** es uno de los puntos a tener en cuenta, tanto a lo largo como a lo ancho, a lo alto o a lo profundo, en una especie de "cubo virtual" tridimensional, en donde el menor recorrido entre un punto A y un punto B debe ser cubierto. A menor distancia empleada para llegar desde A hasta B, menor dificultad, pero, a veces, llegar desde A hasta B implica dar un pequeño rodeo (*si tenemos un Troll de montaña enfrente, lo mejor es siempre rodear a la carrera al bicho, especialmente si no somos muy diestros en el combate cuerpo a cuerpo*) o realizar una maniobra adicional (*realizar unas acrobacias encima de un venenoso Naga, el cual es bastante pequeñito en estatura*) que añade más nivel o exigencias a esa CD. Además, se debe **marcar claramente** el nivel de dificultad al principio (*rutinario, fácil, normal, complicado, etc.*), para después añadir los penalizadores o bonificadores adecuados (*imaginad que el PJ que quiere saltar por encima del Naga, ya está emponzoñado y debilitado por un mordisco en su pierna izquierda*). Cada **10 mts** de distancia del punto A al punto B, añade un **+10** a la dificultad, y esto incrementa el nivel de la tirada (*pues se supone que debemos cubrir más distancia en el mismo tiempo de maniobra, he ahí el*

núcleo del razonamiento). Si no se quiere añadir este nivel de detalle, el Director de Juego puede hacerlo a ojo sobre un boceto escrito a lápiz en un papel en blanco, pero las cuadrículas milimetradas ayudan mejor en esta clase de mediciones (*siempre que uno quiera añadir ese mínimo de calidad a la aplicación del reglamento, por supuesto*). Pero la **altura** también influye, pues un PJ no puede saltar a más de la **mitad** de su estatura sin carrerilla, y un máximo de **1'90 mts** con ella. Quiere decir que la distancia a recorrer, si implica además un desplazamiento hacia arriba encima de la mitad de la estatura del PJ, se añade una dificultad de **+20** a la maniobra, así que tenedlo en cuenta, si queréis realizar un seguimiento adecuado de las peripecias acrobáticas y aéreas de los personajes más dados a los vuelos sin motor o a las cabriolas en combate, como Pícaros o Montaraces más ágiles o Artistas Marciales. Aunque también el movimiento hacia arriba puede ser **trepando**, usando la Habilidad que tiene que ver con esta modalidad de desplazamiento en vertical o diagonal. Aquí, el uso de cuerda de escalada y garfio o piqueta, añade un bonificador de +40 a todas las pruebas, y el **penalizador por armadura** puede hacernos bastante la puñeta.

FUNDAMENTOS DEL NOVA SYSTEM: SITUACIÓN

¿En qué se distingue la Posición de la Situación en cuestión del reglamento básico, si en un principio vienen a significar lo mismo? Pues muy sencillo, aunque palabras semejantes, su aplicación de cara al mismo es completamente diferente. Aquí, la situación es una medida relacionada con la **capacidad de movimiento** del PJ en ese preciso instante de realizar la maniobra, y los modificadores, positivos o negativos, que ello conlleva al grado de medida y a los requisitos que el Director de Juego pone a la misma. El detalle de cada situación tiene muchísimo que ver con la fidelidad y exactitud del Máster para reflejar el estado del héroe en la superación de la prueba, y no es lo mismo correr por una calle bien iluminada perseguido por un grupo de rufianes, que correr por una calle bien iluminada malherido perseguido por un grupo de rufianes. Aquí, ha cambiado algo muy importante en la Situación: el PJ no está en las mismas condiciones que antes, ahora ha sido alcanzado y los penalizadores aplicables, podrían impedirle llegar al final del callejón y saltar la tapia antes de que los maleantes lo hagan pedazos.

No estamos hablando del estado de salud o del grado de heridas e impactos críticos acumulados, simplemente, de los detalles descriptivos y personales del PJ a la hora de realizar esa maniobra de movimiento. Podemos distinguir entre varias situaciones distintas, las cuales pueden ayudarnos a comprender mejor todo este embrollo:

- Si el PJ está **preparado** (*es decir, se ha anticipado a la acción, o sabe de antemano qué pretende conseguir tras estudiarla con detenimiento*), posee un bonificador circunstancial de **+20** a esa maniobra, pero necesita al menos **un asalto o dos** para prepararla adecuadamente, en los que puede usar otras Habilidades cognitivas o de análisis para valorar los puntos débiles y fuertes de su futura maniobra, o de la maniobra en suspenso.
- Si el PJ **no está preparado**, (*vamos, que le pilla de sorpresa o de improviso*), posee un penalizador circunstancial de **-20** a esa maniobra, porque no ha sido avisado, no ha

analizado la situación o desconoce el cómo salir de ella, y debe improvisar una solución a tiempo de no pifiar o caer en el fracaso de la misma, con sus nefastas (o *ridículas*) consecuencias.

- Si el PJ está **herido**, se aplicarán a la prueba los penalizadores que los impactos críticos o la pérdida de sangre le pueden causar en su maniobra, o las limitaciones a la movilidad por estar alcanzado en extremidades u órganos vitales.
- Si el PJ está **confuso** (*es decir, bajo los efectos del Mentalismo, la magia arcana o un fenómeno que se escapa a su comprensión*), recibe un penalizador de **-15** a esta maniobra, o si no da con la solución a la prueba y debe realizarla de forma instintiva y casi automática. Se puede aplicar a situaciones de combate, cuando dos o más PJ's atacan o flanquean a la misma criatura (*o dos criaturas flanquean al unísono al mismo PJ*).
- Si el PJ está **parcialmente inmovilizado** (*ya sea por agentes místicos, naturales o artificiales*), recibe un penalizador a la CD de **-20**, ya que se considera que su movilidad está dañada de alguna manera.
- Si el PJ está **inmovilizado o indefenso** (*es decir, maniatado, amordazado o casi al borde de la inconsciencia por desangramiento, o bajo los efectos de un poderoso conjuro de Mentalismo*), recibe un penalizador de **-80** a su siguiente prueba, si está relacionada o no con una actividad motriz.
- Si el PJ está **motivado** (*eufórico, bendecido o inspirado por las palabras de un líder de masas o de un ejército poderoso*), su prueba recibe un bonificador temporal de **+15**, y puede ser más alto, si la criatura que los dirige o inspira es de origen sobrenatural (+20), celestial/infernal (+25) o un semidiós o deidad (+30 en adelante).
- Si el PJ está **desmotivado** (*convencido de una derrota, de la humillación de tener un líder tan inepto, o por las palabras de un orador temible*), recibe un penalizador de **-15** temporales a las CD's, aunque puede ser más alto, dependiendo de la naturaleza de la criatura o de la situación que inspira este estado emocional.
- Si el PJ está **enamorado** (*y delante de la persona o criatura amada, por supuesto*), recibe un bonificador de **+20** a todas las pruebas o CD's relacionadas con la protección o salvaguarda de la persona o criatura amada, y de **+10** tan sólo sino está presente (*como la dama de los sueños de un caballero andante, por ejemplo*). Este bonificador tiene sus defectos: centrarse en un ser amado, implica olvidarse de sí mismo, y se recibe un penalizador equivalente a las maniobras relacionadas con la seguridad personal o supervivencia de uno mismo.
- Si el PJ está **furioso** o bajo los efectos de un odio intenso, recibe un bonificador especial de combate de **+20 a la BO**, pero un penalizador de **-25 a la BD**. Además, **todas las Salvaciones** se bonifican en un **+20**, ya que el metabolismo y la mente están poseídos por el efecto apabullante de la adrenalina, y salir de este estado de cólera necesita de una **Salvación de Voluntad a CD Difícil**, para parar de atacar a los seres odiados o no pagar el pato con tus propios compañeros. Hay Guerreros especializados en esta cualidad, llamados bersékeres, pero son bastante incontrolables y causan tantas bajas a sus enemigos como entre sus propias filas.
- Si el PJ está **distraído**, recibe un penalizador de **-15** a su siguiente acción o maniobra, como reflejo de estar en Babia y babeando como un bebé, o pensando en la inopia, para ser exactos. Un Máster malvado puede aplicarlo siempre que algún jugador esté

más atento a otras cosas que a la sesión de juego, porque considere que su héroe esté distraído en ese mismo momento de Iniciativa (*y esto puede ser muy, pero que muy peligroso para Habilidades de puntuaciones bajas*).

- Si el PJ está **atento**, recibe un bonificador de **+15** a su siguiente acción o maniobra, como reflejo de estar pendiente de lo que pasa a su alrededor y alerta en el Escenario de Campaña. Un Máster malvado puede aplicarlo sobre el jugador que más atento esté a las explicaciones del trasfondo o la aventura, como reflejo de que su héroe está pendiente y dentro de la sesión, participando activamente en ella.
- Si el PJ está **borracho**, recibe un bonificador de **+20** a sus **Salvaciones de Voluntad o Mágicas**, pero un penalizador de **-20** a sus **Salvaciones de Reflejos**, a sus **Habilidades No Perceptivas** y a su **BD**, pues es más fácil alcanzarle, ya que sus neuronas están bajo los efectos del alcohol peleón de alguna taberna. Además, experimentará un índice de Ataque o **BO** de **+20**, pero su temeridad hace que sea blanco fácil, y esto puede ser bastante malo. Un PJ borracho no puede quitar puntuación de BO para añadir a su BD, así que no le está permitido declarar "defensa total" o "defensa parcial".

FUNDAMENTOS DEL NOVA SYSTEM: ESCENOGRAFÍA Y ESCENARIO

No es lo mismo tratar de huir de esos malvados orcos hambrientos de carne humanoide a través de un camino forestal que por el bosque, trepando una colina o vadeando un río, saltando por un acantilado escarpado hasta el mar o corriendo por las ardientes arenas del desierto, con las botas hundidas en el barro o por un camino empedrado y resbaladizo ante las espinilleras metálicas o protecciones en las piernas, el **Escenario de Campaña** es el 100% de una descripción del Máster o Director de Juego, y aquí, sino se dispone de plano, croquis o papel para dibujar parte del mismo, los errores de interpretación o localización espacial pueden ser mayúsculos, y llevar a la protesta de los jugadores o la trampa por parte de los listillos y más avisados. A veces, un simple bosquejo en el papel puede explicar más de una situación de combate o perspectiva embarazosa, y ayudar a todos a comprender las decisiones de un DJ. Que nos importe trazar estos bocetos de vez en cuando, pues la mente humana se guía mejor por dibujos básicos que por explicaciones y descripciones de minutos de duración, aunque si son buenos en las dos cosas, mejor que mejor.

Analicemos detenidamente el concepto de **Escenario**, y su diferencia con la **Escenografía**. El primero, es el plano a rellenar con los distintos elementos que los PJ's pueden encontrar en un sitio o situación determinada, y la segunda, es el conjunto de esos elementos. Un escenario, es un espacio limitado por las descripciones o dibujos del Máster, el **lugar** donde se va a desarrollar una acción o escena determinada, ya sea predefinida (*una escena escrita por el DJ, cual guión cinematográfico al que los PJ's no tienen acceso*) o interpretativa (*aquí, los jugadores y el Máster ayudan al desarrollo de la escena, y los elementos del Escenario de Campaña pueden manipularse o alterarse a voluntad*). Aquí, es muy importante saber cuál es la **Posición y Situación** exacta de cada uno, y los jugadores deberían ser capaces de entender perfectamente el cómo estos dos factores influirán en sus maniobras a lo largo del momento de Iniciativa siguiente. No todos estarán en igualdad de condiciones para enfrentarse a las posibles pruebas o CD's, y las preguntas del Máster, como: "*¿Está alguien herido o todavía*

bajo los efectos de algún conjuro?” pueden ser increíblemente eficaces para evitar situaciones inapropiadas o poco realistas. A mayor nivel de detalle o realismo, más aplaudirán los jugadores el escenario o la escenografía, y la usarán con más conocimiento de causa en su favor, o interpretando de una forma más fiable y digna de ser recompensada de alguna manera u otra (*como PA adicionales, o bonificadores condicionales durante alguna maniobra, como si los Elohim se hubiesen acordado de los héroes ese día*). Un **escenario**, puede rellenarse de distinta escenografía, pero cada uno tiene unas particularidades, y deben tenerse en cuenta los siguientes puntos principales:

- La **naturaleza** del mismo: un escenario puede ser natural, artificial o sobrenatural, y cada uno posee distintas propiedades y escenografías típicas asociadas. Por ejemplo, en una taberna (*escenario artificial, por supuesto*), encontraremos elementos artificiales, como sillas y mesas de madera, vigas, platos de porcelana o barro, barriles de cerveza, cubos de fregar, y toda clase de herramientas del oficio de tabernero. En un bosque, podemos hallar árboles, hierba, plantas medicinales, criaturas silvestres o Elfos, todo depende de dónde estemos y en qué momento.
- Las **dimensiones**: un escenario pequeño no posee la misma capacidad para albergar a los PJ's y permitir maniobras que un escenario demencialmente grande, y los aspectos del mismo pueden impedir claramente realizar con total libertad movimientos o estrategias que, de otro modo, son posibles en espacios abiertos (*no es lo mismo luchar en un corredor estrecho de piedra, que oculto detrás de los árboles de un bosque inmenso e inabarcable, o lanzar una bola de fuego en una habitación cerrada*).
- Los **materiales**: no es lo mismo el material escenográfico de un pantano que el de una pradera, y la consistencia del suelo o la durabilidad de los árboles, unos podridos por el exceso de humedades, y la inexistencia de ello en las altas hierbas de una campiña abierta. La calidad de estos materiales también importa, y no es lo mismo explorar una mina antigua que una moderna explotación, o penetrar en una tumba ruinoso que saquear un enterramiento del día anterior. Esto se debe tener muy en cuenta, y en los bloques posteriores, el Máster debería leerse muy bien las reglas a aplicar en cada situación.
- Los **encuentros**, pues los escenarios con posibles visitantes o PNJ's son espacios con una capacidad de interacción más alta, y, sin tener que llegar al combate o a las situaciones violentas u hostiles, las Habilidades pueden llegar a tener una importancia capital en esta clase de escenarios, en donde a veces hay que negociar con adversarios cabezotas para que liberen a los compañeros capturados, seducir a un señor feudal para robarle un medallón arcano de gran poder o convencer a sus secuaces de que lo mejor que pueden hacer es salir huyendo antes de que el Guerrero desenvaine y alguien pueda perder la cabeza por una “reliquia sin importancia”.
- La **magia**, pues algunos escenarios están cargados de sucesos sobrenaturales o de origen arcano, y esto puede deformar mucho el sentido del espacio-tiempo, hasta llegar a rozar el límite de lo absurdo (*la magia bien manejada, puede manipular la realidad casi a su antojo a grandes niveles de maestría*). Los PJ's influidos o manipulados mediante magia, pueden verse sumergidos en una trampa inhumana e insalvable, que sólo un experto erudito o estudioso de las mancias o la cábala mágica

puede ayudar a superar. Nunca subestiméis al hechicero del grupo, pues a veces puede ser vuestra única vía de escape o salvación.

- La **intervención divina**, pues los Dioses velan por sus campeones o paladines de la Fe, y los poderes que ponen a su disposición, pueden llegar a solventar situaciones que hasta el momento parecían imposibles, como derrotar a una horda de muertos vivientes o limpiar una habitación de necrófagos en un abrir y cerrar de ojos. Algunos lugares y ruinas antiguas poseen un intenso nexo con la presencia divina en el mundo, y los PJ's especialmente sintonizados con ella, como los Clérigos, Paladines o Montaraces, se pueden beneficiar largamente de esta cualidad de un escenario.
- La **seguridad**, pues algunos pasadizos, mazmorras o mastabas poseen fuertes medidas para evitar la entrada de intrusos, trampas mecánicas e ingenios arcanos capaces de desintegrar a un PJ en fracciones de segundo, o de decapitar al más despistado al tratar de abrir una puerta sin esperar a que el Pícaro del grupo haya explorado un poquito el terreno. Sin Habilidades de Subterfugio/Sigilo, un equipo de aventuras puede perecer en el intento de atravesar un Escenario de Campaña determinado de esta manera, tenedlo muy en cuenta...
- Los **medios**, pues algunos escenarios poseen tesoros, reliquias o ingenios mecánicos que pueden ayudar a resolver mejor las pruebas o CD's de la escenografía, pero esto requiere que los PJ's tengan grandes dotes perceptivas o capacidad para registrar el terreno antes de realizar acciones precipitadas. Nunca se sabe adónde va a estar esa espada legendaria con la que suspira el Guerrero del grupo, o ese grimorio completo del que tanto hablan las leyendas de la antigüedad. Estas bonificaciones adicionales o recursos deben estar en consonancia total con los peligros que el Escenario de Campaña presente, a mayor potencial del premio, mayores son los riesgos a correr...

FUNDAMENTOS DEL NOVA SYSTEM: CLIMATOLOGÍA Y OROGRAFÍA

Cuando huíamos de los orcos caníbales que se nos querían comer, habíamos hablado de los modificadores numéricos que una escenografía o Escenario de Campaña nos pueden imponer a los PJ's y sus maniobras, aparte que, si los medios gráficos de los que dispone un Máster son adecuados, la construcción del mismo podía ser tan realista como fiel a las palabras y descripciones habladas más complejas. Pero en un escenario también se debe tener en cuenta el **clima** y la **orografía**, particularidades naturales que pueden influir de muy diversa manera en escenarios completamente iguales, pero con resultados muy distintos.

¿Alguien se ha preguntado alguna vez si es posible realizar las mismas maniobras o hazañas físicas en una meseta, pradera o llano, que en alta montaña? El frío, las bajas presiones o la altitud son determinantes para penalizar las acciones de los PJ's, al igual que el exceso de calor, las altas presiones que eso conlleva o un desierto inmenso e infernal. La humedad ambiental de una selva puede fatigar a los miembros del Reparto no acostumbrados a estas lindes, y en cambio, caminar por el Yermo helado para un nativo selvático, puede ser una experiencia alucinante (*aunque lleve el mismo equipo contra el frío que sus camaradas*) y cada dos por tres necesite descansar y recuperar el aliento. Los PJ's, nacidos y criados en distintos

reinos o regiones y paisajes, poseen **bonificadores naturales** a sus maniobras en los ambientes en donde se curtieron, y **penalizadores** en los paisajes a los que no están acostumbrados o entrenados para sobrevivir, al menos, las primeras semanas. Pero hay climas especialmente difíciles, como las tundras o las estepas, en donde, si eres extranjero, deberían pasar meses antes de tan siquiera aprender a buscar comida por uno mismo. Los nativos, guías entrenados o exploradores profesionales pueden evitar que el grupo pase serias penalidades o enferme debido a un trayecto por estos paisajes poco habituales, y finalice su viaje sin excesivos problemas. Pero los servicios especializados son caros, y no siempre hay guías con buenas intenciones esperando en las fronteras a los mercenarios buscadores de tesoros y botines de aventuras. A veces, un sonriente serpa puede ser un truhán capaz de llevar al grupo de aventuras a una emboscada letal, y que los forajidos acaben robando a los PJ's sus posesiones y su bolsa de dinero, y a veces la propia vida. El **clima**, puede determinar la dificultad de una maniobra dentro de un escenario, sobre todo si éste es especialmente proclive a los cambios bruscos de tiempo, o los personajes se encuentran en una estación especialmente lluviosa o seca, de pertinaces sequías y terribles hambrunas. Debemos distinguir los siguientes tipos de climatologías:

- El **clima mediterráneo**, es típico de zonas costeras y boscosas de hoja perenne, con escasas variaciones de temperaturas, lluvias frecuentes todo el año pero algo escasas y un verano o invierno suaves. No aplican apenas penalizadores, y suelen depender más de la orografía o paisaje que del estado del tiempo. Los suelos aquí son fértiles y cultivables, y sus gentes, abiertas y muy sociables, pero también muy temperamentales si se enfadan.
- El **clima continental**, es típico de zonas interiores de las masas terrestres, con inviernos fríos y veranos calurosos, las primaveras y otoños suelen ser bastante lluviosos, y los bosques densos, de hoja perenne o caduca, con praderas y mesetas cultivables y poblaciones escasas, aunque densamente pobladas en las márgenes de los ríos y los estuarios de éstos. Sus gentes son algo rudas y cerradas, pero nobles de carácter y muy tradicionales en sus costumbres y modos de vida.
- El **clima chino**, es uno típico de masas continentales plagadas de grandes ríos o caudales fluviales, con temperaturas suaves todo el año, tierras especialmente dotadas para el cultivo intensivo mediante huertas, terrazas o estuarios con acequias, al estilo egipcio ancestral. Además, estas tierras sufren el ciclo anual del monzón, un frente procedente del mar, que trae veranos cálidos y húmedos, e inviernos secos y fríos. Las inundaciones son frecuentes, además de las plagas palúdicas o las enfermedades infecciosas o parasitarias. Sus gentes suelen ser tradicionales, pacientes y de una cultura refinada y milenarista.
- El **clima atlántico**, es un clima rudo, activo y bastante duro, relacionado con las costas de riscos escarpados y las islas norteñas, apartadas de las masas continentales y aisladas en mitad de latitudes oceánicas. Son veranos calurosos, llenos de tormentas ruidosas y relámpagos destructivos, con aguaceros ocasionales y noches bastante bochornosas. El invierno es igualmente gris y lluvioso en extremo, hasta pueden darse pequeños tifones y gota fría de tipo convectivo. Sus tierras son poco fértiles o aptas para las actividades agrícolas, y sus gentes suelen echarse a la mar o al pastoreo de

ganado itinerante y semi salvaje domesticado (*como los renos de Laponia, por ejemplo*).

- El **clima desértico**, es el clima extremo por excelencia, con fuertes temperaturas diurnas y bajas nocturnas, ninguna o escasas precipitaciones a lo largo del año y las estaciones casi idénticas, salvo en sus fronteras, desbordando los ríos trayendo al preciado líquido hasta el cauce de los cursos bajos. Sus gentes son viajeras y errantes, dedicadas al comercio y al transporte de mercancías, viven en ciudades cerca de oasis o en las márgenes de los grandes ríos o en las costas, y son hospitalarios, aunque algo fanáticos y belicosos cuando sus recursos escasean.
- El **glacial**, es un clima en el otro extremo del espectro climático, cargado de bajas temperaturas todo el año, nieves perpetuas y cada vez más acusadas glaciaciones, y sus recursos limitados suelen provenir del verano, el cual dura unas pocas semanas y unos días de luz en los sitios más duros. Las tormentas de hielo suelen ser bastante frecuentes, y furiosas ventiscas azotan el país todo el año, transformando sus gentes en seres rudos y belicosos, acostumbrados a los largos desplazamientos en pos de las manadas de herbívoros errantes y a la pesca del bacalao, ballenas o focas autóctonas.
- El **oceánico**, es un clima similar al atlántico, pero con variaciones más suaves y no tantas precipitaciones interanuales, con veranos apacibles y una estación ocasional de temprana conclusión, sus recursos agrícolas son limitados, pues las selvas isleñas son bastante pobres, y sus habitantes tienen que dedicarse a la pesca o a la búsqueda de tierras más benévolas, o al comercio con países más florecientes. Sus gentes son risueñas, tranquilas y pacifistas, pero también hay tribus belicosas y practicantes del canibalismo ritual.

La **orografía**, es un factor clave a la hora de determinar los obstáculos o las particularidades de un Escenario de Campaña, y esto va en relación a la **altitud**, con respecto al **nivel del mar**, que poseen los distintos medios en los que se mueven e interactúan los personajes o miembros del Reparto. Cada paisaje en particular, posee propiedades análogas a los situados en las mismas alturas, y rasgos distintivos que demuestran que esta medición o sistema de relaciones es tan importante. Pero también influye la **actividad volcánica**, la cercanía al mar, la presencia o no de ríos y entrantes de agua salada, los lagos y depresiones continentales, etc. Veamos primero en cuanto a la altitud se refiere:

- Las **depresiones**, son extensiones de tierra **por debajo de este nivel**, y los escenarios que se deducen de ellas, poseen un micro clima determinado, más caluroso y especies autóctonas, tanto de fauna como de flora, debido al aislamiento de la vida salvaje respecto al resto de la masa continental, creando una especie de “isla de vida” en medio de un lugar que posee propiedades paralelas a las de la vaguada orogénica en sí misma.
- Los **valles fluviales**, son depresiones por erosión, vaguadas provocadas por un paisaje determinado, generalmente fértil y plagado de tierras buenas para el cultivo y llenas de vida, generalmente abundan los asentamientos civilizados cerca de éstos, ya que la benevolencia de estos lugares, los hace un sitio idóneo para cualquier desarrollo cultural y humano.
- Las **praderas**, son grandes extensiones llanas de tierra al mismo nivel o ligeramente por encima del nivel del mar, sin apenas formaciones montañosas limitándolas, y

llenas de ríos o tierras fértiles, donde el clima es bueno y las cosechas generosas, sobrando el territorio para las actividades agrícolas y ganaderas. Los reinos de grandes pastos, también poseen manadas de caballos admiradas por todos los feudos y países colindantes.

- Las **colinas**, son antiguas montañas desgastadas por el paso de los milenios y el tiempo, así como la erosión del viento, las lluvias y los ríos, que han castigado estas formaciones hasta casi hacerlas desaparecer. Son tierras buenas para el pastoreo o la caza, con abundantes bosques y ríos tortuosos y rápidos, en donde la navegación es bastante difícil y arriesgada. Sus ciudades son escasas, y se limitan a cotos de caza o residencias de verano de grandes duques o mercaderes adinerados, con ganado vacuno o bovino invertido en sus fincas.
- Las **laderas**, son extensiones de tierra al pie de las montañas, en donde abundan los densos bosques y las tierras silvestres, la vida suele ser salvaje y difícil, y quedan montaraces vigilando sus tesoros silvanos y sus ruinas antiguas. Los elfos gustan de estos ambientes semi salvajes, donde las empresas madereras hacen el agosto, siempre que no se topen con algún druida furioso dispuesto a reducirlos a carne picada si le desafían con amenazas e insultos.
- Las **montañas**, son bastante difíciles e inhabitables, con riscos escarpados y de difícil acceso, donde las aldeas de montañeses pastorean cabras y actúan de guías a través de los pasos, por lo que cobran bastantes primas e ingresos por trazar rutas seguras en los puertos. Sin embargo, los Enanos que habitan el corazón de éstas, no gustan de visitas inesperadas, y a más de un viajero irrespetuoso le ha tocado salir corriendo, perseguido por un grupo de infanteros armados con enormes hachas y salidos de las profundidades de la tierra.

En cuanto a la **actividad volcánica**, podemos distinguir entre los siguientes paisajes, los cuales pueden interpretarse en consonancia con los anteriores:

- Cuando hay **poca o baja actividad**, tenemos una tierra poco proclive a los movimientos sísmicos, a suelos envejecidos por el uso de la actividad agrícola y las ganaderías, escenario de civilizaciones muy antiguas y con tradiciones muy arraigadas, casi decadentes, por su larga permanencia en un mismo sitio. Abundan las masas forestales y las praderas cultivadas, sus ríos son de aguas potables y sus lagos están plagados de vida y abundantes especies acuáticas. Las montañas han dado paso a las colinas, y las lluvias llegan prácticamente a todos los rincones del reino, repartiéndose de forma equitativa y beneficiosa para los agricultores. Es por ello que la riqueza está bien repartida y escasean los ejércitos o los grandes señores, que son de talante pacífico y de actividad mercantil o académica.
- Cuando hay una **baja actividad**, tenemos una tierra que se renueva cada cierto tiempo, con suelos algo explotados por la agricultura, pero grandes extensiones aún por labrar, escenario de pueblos jóvenes, en expansión y con ideas nuevas y bastante claras. Los bosques son más abiertos, y los ríos son estrechos y activos, en algunas épocas, pueden transportar masas considerables de agua, las montañas son más altas y las lluvias no se reparten por igual, habiendo zonas más pobres que otras, y favoreciendo el desarrollo de unos y la pobreza de otros, aunque las diferencias no son

tan grandes, al fin y al cabo. Sus señores son competitivos y creen en la guerra como método para defender sus fronteras y su seguridad.

- Cuando hay una **actividad media**, tenemos una tierra sacudida eventualmente por la cólera de los volcanes y los terremotos, cuyas tierras se renuevan periódicamente por las erupciones, las cuales han arrasado poblaciones enteras en el pasado, pero también traen confort y comodidades a los que viven cerca de la boca de estos colosos de piedras, fuego y magma candente. Apenas hay bosques, aparecen paisajes lunares y los ríos pueden estar contaminados o cargados con minerales, lo que favorece las explotaciones de azufre, sales o los buscadores de oro y metales preciosos, o las actividades mineras, algo que a los Enanos les apasiona en demasía, que viajan hasta estos reinos, en busca de zonas nuevas en donde crear sus galerías y minas de explotación intensiva. Las gentes de estos lugares son amables y bastante activas, sus países muy países muy recientes y son destacados por su belicoso ejército, entrenado para la defensa o el saqueo, dependiendo de si los desastres naturales han mermado o no su población local. Sus señores son de caracteres territoriales y apasionados, amantes de las batallas y de las demostraciones de fuerza en el campo del honor, el cual tienen como una máxima en sus vidas, cortos pero intensos.
- Cuando hay una **actividad alta**, la tierra cambia tan espectacular como rápidamente, impidiendo a nadie levantar asentamientos estables, fundar ciudades duraderas o reinos sedentarios, sus suelos están salpicados de paisajes lunares, magma candente asomando a la superficie y lagos ácidos, ríos herrumbrosos y cosas aún peores. Las gentes de estos sitios suelen vivir en pobres aldeas temporales, cambian de residencia con facilidad y abandonan éstas a la menor señal de erupción. Sus señores son escasos, casi inexistentes, y su cultura está llena de respeto supersticioso a los volcanes y los furiosos dioses que viven en ellos, a los que a veces ofrecen víctimas sacrificándolas al arrojarlas a las bocas en actividad.

En cuanto a la presencia del agua en una zona, debemos distinguir entre varios tipos de paisajes y poblaciones inteligentes:

- En los **manglares**, la presencia de árboles capaces de transformar las saladas aguas del mar en agua potable, hace posible el milagro de la vida salvaje y acuática en ellos, pero la nula o escasa disponibilidad del suelo, convierte la habitabilidad en algo inexistente, a excepción de unos pocos botes de pescadores y mariscadores, que cazan monos arborícolas o tienden casetas flotantes para la cría del pescado en cautividad.
- En las **islas**, pequeñas extensiones de tierra firme rodeadas de agua marina por todas partes, la potabilidad del agua está atada a la presencia de pequeños pozos o reservas de manantiales subterráneos, o la escasa pluviosidad de la temporada de lluvias. Con vegetación tropical o semi tropical, la vida salvaje es bastante abundante, llena de animales acuáticos, pájaros selváticos de vivos colores o reptiles que llegaron mediante la deriva, aunque hay mamíferos traídos por colonos del continente, que portan con ellos unas formas y usos tradicionales, aunque acaban por adaptarse a la existencia isleña, generalmente pacífica y escasa en recursos y materias primas.
- En las **rias**, escarpadas elevaciones de terreno distintas de las playas y cercanas al océano, los marineros y mariscadores llevan una vida difícil y llena de penalidades, la tierra no es buena para el cultivo, y las lluvias casi continuas hacen que las hierbas,

pequeñas y enclenques, no impidan las riadas de nutrientes hacia los deltas de sus pequeños ríos. La riqueza depende única y exclusivamente de la pesca, y rara vez se sale a alta mar, pero suelen ser pescadores de bajura y equipados con botes de remos.

- En las **playas**, la intensidad de la vida es grande, con un clima benevolente, las variaciones climáticas casi nulas y el mar está al lado, de donde vienen los beneficios de la pesca, las rutas marítimas y el comercio, sus pueblos son grandes navegantes y mercaderes, y la riqueza de sus puertos, enormes en ocasiones, es patente y hay grandes urbes y capitales de naciones. Aun así, esta prosperidad atrae el ataque de los piratas del arrecife, los saqueadores nortños y las bestias marinas, que intentan también sacar partido de la abundancia tan cerca de la mano. Por ello, estos pueblos poseen importantes flotas militares y buques de guerra, para proteger sus fronteras y mantener la paz en sus aguas.
- En las **desembocaduras** de los ríos, las ciudades ribereñas poseen una prosperidad análoga a la de las ciudades costeras, y si los cursos fluviales son navegables, además poseen la ventaja añadida del transporte de mercancías tierra adentro, con barcos de bajo calado y unos beneficios similares a los de sus vecinos marítimos. A veces, algunas capitales poseen ambas ventajas, la de ser puerto marítimo y fluvial, con lo que su importancia estratégica y mercantil es enorme, pero a la vez atrae la ambición de los países enemigos, que concentran sus esfuerzos en tomar como sea estas ciudades portuarias. Otras, las poblaciones del interior acuden a las murallas de los puestos fluviales para protegerse mediante la frontera natural del río de las invasiones de su territorio, lo que añade a éstas también la ventaja táctica y militar.

Es tal la importancia de la orografía y la climatología, que muchos pueblos de cualquier ambientación basados en este reglamento pueden quedar perfectamente definidos mediante estos aspectos relativos, dando consistencia a los argumentos del DJ y haciendo sus descripciones más creíbles y perfectamente medibles para los parámetros habituales, lo que añade aún más capacidad al Escenario de Campaña, dando la sensación a los jugadores que su imaginación les transporta hasta aquí, y permitiéndoles visualizar mejor las bellas elaboraciones habladas del Máster. Si un jugador sabe o se imagina cómo puede ser ese paisaje, ese escenario o esa escenografía, entonces ha hecho la mitad del recorrido necesario para manejar a la perfección a su miembro del Reparto en ella, y si además posee algunos conocimientos de geografía o climatología, entonces esto puede llegar a ser memorable, cuando cuente a sus compañeros o amigos no presentes de partida el “cómo el enano viajero llamado Torgrim Pie Fuerte consiguió cruzar el sólo el Desierto de las Lágrimas”, toda una proeza será recordada, aunque ya no juegue con ese personaje, y no hace falta entrar en combates con criaturas sobrenaturales o no muertos maléficos para pasar a la posteridad, simplemente, a veces basta con llegar adonde nadie ha llegado jamás, o ser el primero en hacerlo.

FUNDAMENTOS DEL NOVA SYSTEM: DESPLAZAMIENTO

Los héroes no siempre viajan al mismo ritmo, ni tampoco lo hacen siempre por las mismas rutas o senderos, a veces, una guerra en las fronteras vecinas, un conflicto aldeano o el ataque

de unos lobos de montaña hambrientos por la falta de caza son una buena excusa para tomar rutas alternativas, o ese hechicero malvado de la Torre de los Vientos, el cual vigila todos nuestros movimientos y nos obliga a vadear una cordillera entera para no ser detectados por sus huestes de gárgolas voladoras. Cualquier factor puede alterar el rumbo a tomar, y éste puede ser peligroso en un principio, pero no tanto como enfrentarse a la ira del Destructor o del peligroso mago psicótico que hemos mencionado antes.

Hay rutas que nunca han sido holladas, caminos que los viajeros no deberían tomar jamás, senderos cargados de leyendas temibles sobre ruinas perdidas y civilizaciones desaparecidas, bosques encantados donde duermen espíritus de los antepasados remotos de los Sidhe, subterráneos en que los Enanos no se atreven a entrar, cuevas que se dice son un acceso seguro y mortal al Inframundo, pasos de montaña que acaban llevando a los Reinos Prohibidos, caminos olvidados que fueron usados por raza que ni siquiera son mencionadas en los textos antiguos. Y esos secretos son los que los aventureros mejor guardan, el cómo llegar a esos lugares donde la emoción y las Habilidades entrenadas han de ser usadas al máximo, encontrarán fabulosos tesoros o terribles secretos y poderosas reliquias ancestrales, o un nexo de maná capaz de transformar a un simple Mago en una deidad viviente. Pero para llegar hasta allí, primero hay que viajar mucho, y partir desde la aldea más cercana por la senda más apropiada, a veces puede convertirse en una gran aventura, o en un calvario con un final desastroso para todos los miembros del grupo de mercenarios y exploradores. No siempre los PJ's se mueven a la misma velocidad en el terreno o el Escenario de Campaña, y podemos distinguir entre diversas modalidades:

- El **movimiento estándar**, o paso normal, que equivale a una velocidad de desplazamiento de hasta 10 kmts/hora, y permite recorrer de esta manera hasta **ocho horas** diarias de camino, unos **diez a veinte kilómetros al día**, una media que puede cambiar, dependiendo de las condiciones meteorológicas, la disponibilidad del agua potable o los pastos para las mulillas y los animales de carga. Un PJ estándar de tamaño medio, puede dar unas zancadas en un asalto de hasta 10 mts, y en un minuto, recorrer unos 100 mts. Esto se reduce si el bagaje es bastante grande como para dificultar sensiblemente el movimiento. Normalmente, un Guerrero suele llevar poca o ninguna protección cuando va de viaje, y se pone el equipo completo sólo cuando se va a enfrentar a enemigos bien preparados y bastante numerosos.
- El **paso ligero**, o paso rápido, que equivale a una velocidad de desplazamiento de hasta 15 kilómetros/hora, y permite recorrer de esta manera hasta **cuatro horas diarias** de camino, unos **diez a veinte kilómetros al día**, una media que puede cambiar, dependiendo de las condiciones meteorológicas, la disponibilidad del agua potable o los pastos para las mulillas y los animales de carga. Un PJ estándar de tamaño medio, puede dar unas zancadas en un asalto de hasta 15 mts, y en un minuto, recorrer unos 150 mts.
- El **paso a la carrera**, que equivale a una velocidad de hasta 30 kmts/hora, y permite recorrer de esta manera hasta **media hora** de camino, unos **quince kilómetros**, una media que puede cambiar, dependiendo de las condiciones meteorológicas, la disponibilidad del agua potable o los pastos para las mulillas y los animales de carga. Un PJ estándar de tamaño medio, puede dar unas zancadas en un asalto de hasta 30 mts, y en un minuto, recorrer unos 300 mts.

Crónicas de Rhum d100

Pero he aquí que entran en juego la orografía y las condiciones meteorológicas, que pueden dificultar el movimiento sensiblemente, entorpeciendo el avance de los PJ's y reduciendo su desplazamiento hasta un percentil máximo del total que pueden alcanzar en un terreno llano, con buen tiempo y en buenas condiciones de visibilidad y señalización del camino. Veamos las tablas que vienen a continuación.

Tipo de Orografía	Movimiento Total
Valle o Llanura	100%
Depresión	90%
Pradera	80%
Bosque	70%
Sabana	60%
Jungla	50%
Desierto	40%
Estepa	35%
Yermo o Tundra	30%
Glacial, Alta Montaña	25%

Tipo de Vegetación	Movimiento Total
Vegetación Nula	100%
Vegetación Ocasional	90%
Jaras y Brezales	80%
Árboles y Brezales	70%
Sotobosque	60%
Bosque Estándar	50%
Bosque Antiguo	40%
Bosque Ancestral	30%

Climatología	Movimiento Total
Tiempo Despejado	100%
Vientos Suaves, Precipitaciones Débiles	90%
Vientos Medios, Precipitaciones	80%
Vientos Fuertes, Aguaceros	70%
Ráfagas de Viento, Niebla	60%
Viento Huracanado, Niebla	50%

Debemos tener en cuenta que, al combinar estos factores, el movimiento se reduce a la **resta de los penalizadores relativos del movimiento** respecto del movimiento estándar, es decir:

Movimiento Total= PR (Orografía) + PR (Vegetación) +PR (Climatología) – 100%

¿Y cómo calcular el **penalizador relativo** al movimiento en cada tabla? Eso es bien sencillo, sólo tenemos que restar el 100% del percentil de movimiento relativo en cada caso a aplicar, por ejemplo, para el movimiento en una Depresión, tendríamos un PR de -10%, mientras que en Glacial o Alta Montaña, sería del -75% (*por lógica, esto es viable y respeta las leyes de la lógica, no es normal que un PJ avance por una cota de alta montaña alegremente, como si estuviera paseando por los caminos forestales de un bosque una fresca noche de verano*).

Nadie puede desplazarse en igualdad de condiciones con un tiempo que con otro, y presentarse en el punto B desde el punto A en la hora calculada, si en el camino encuentra obstáculos, encuentros o adversidades climáticas. Nadie en su sano juicio viajaría en condiciones muy malas si su vida no estuviera en peligro, y los exploradores avezados, buscan refugio seguro en claros del bosque o levantando el campamento si el tiempo no permite seguir con la ruta planeada. Las cuevas deshabitadas suelen ser el mejor medio para evitar la lluvia o los vientos fríos y las lonas o capas de abrigo del más sabio de los criadores de cabras montañeses. Además, la falta de equipo adecuado, provisiones o alojamiento puede dificultar seriamente el desplazamiento de personas o animales, y llevar burros en vez de camellos por el ardiente desierto, puede ser un problema grave, el cual costaría la vida a todo el grupo de aventuras. Los grandes ejércitos, acostumbran a viajar en sus campañas y expediciones con un bagaje de suministros y equipamiento bastante grande, en el que van artesanos, cocineros, prostitutas (*todo el mundo necesita un desahogo de vez en cuando*), músicos, ingenieros de asedio, jefes de logística, expertos en documentación, investigadores y tropas de apoyo, que nadie se crea que miles de hombres de infantería, artillería y caballería se embarcan a la ligera en un trayecto de centenares de kilómetros, y el que piense esto, mejor que recurra a material histórico auténtico sobre las técnicas de asedio, defensa o ataque de plazas fuertes, ciudades y baluartes o fronteras durante la Edad Media, o tratados sobre el arte de la guerra por autores de esa misma etapa (*algo mejor que descerebrarse vivo, creyendo que un solo Guerrero con una espada mágica, puede derrotar a un batallón completo, vaya chiste más malo*). Nadie, ni el más estúpido de los aventureros, prepara un viaje de exploración sin anticiparse mediante la compra de víveres o equipo y bestias de carga, eso no lo hace ni el que asó la manteca.

FUNDAMENTOS DEL NOVA SYSTEM: EQUIPO Y ARMAMENTO

El **Equipo** es, a grandes rasgos, una de las herramientas fundamentales del aventurero para enfrentarse a ciertos desafíos del Escenario de Campaña, y a las pruebas o CD's de supervivencia en espacios abiertos puestas por el Director de Juego. Un PJ sin éste, no subsistiría menos de unas horas, y seguramente necesitaría los servicios de una aldea o pueblo cercano para subsistir y poder descansar. Nadie, ni el más tonto entre los tontos saldría de aventuras sin llevar algunas pertenencias, tanto provisiones y agua para el viaje, como una esterilla y una manta en donde poder dormir. Los profesionales, seguramente llevarán una tienda de campaña, víveres ahumados, utensilios de acampada, instrumentos de medición estelar u observación celeste, tinta y pergamino, un diario de viajes en donde anotar los puntos importantes a tener en cuenta, y mil cosas más que se nos pueden pasar por la cabeza. Dependiendo de la clase profesional que se posea, es más probable llevar una clase de equipo que otra, pero muchos elementos de éste son comunes a todo tipo de mochilas y petates de viajero.

Después, está el **armamento** que se lleva, tanto equipado como si no, y el **Límite de Carga (LiCa)** para todos los miembros del grupo de aventuras, que es lo máximo que pueden llevar en su mochila. Éste, se calcula de la siguiente manera: todos los PJ's pueden cargar un máximo de **10 kilos · ½ bonificador de Fuerza (+5, +10, +15, +20, etc)**, superado éste, sufren un penalizador de -5 adicional por cada media hora que transporten el peso excesivo, y quedarán

extenuados (*es decir, fatigados*) si fallan la **Salvación Física** necesaria a superar en cada intervalo de tiempo. Un arma con la que se es competente y se posee entrenamiento con ella, es una garantía de supervivencia, aunque los lanzadores de conjuros confían más en la precisión y garantía de su cábala mágica o psiónicas, con las que pueden hacer auténticos estragos a sus enemigos. Las armaduras, aunque engorrosas y pesadas de llevar, pueden permitir una reducción de los impactos y la fuerza de los golpes recibidos, haciendo al PJ menos vulnerable, sobre todo si es una clase combatiente y es frecuente verle en primera línea de batalla en los encuentros con seres hostiles. El armamento reduce drásticamente la capacidad de carga de un héroe, y no siempre llevan la cota de mallas puesta, a veces, prefieren viajar libres de impedimenta pesada, y ponérsela cuando la ocasión realmente lo requiera (*como un combate realmente difícil o la exploración de una mastaba o catacumba siniestra*). Los Guerreros saben bien lo que es llegar fresco a la refriega, y sus cuerpos están preparados para soportar sus blindajes, pero todo tiene un límite. Por ejemplo, **dormir** con la armadura puesta puede dejar al día siguiente al miembro del Reparto **extenuado**, y se levantará con un precioso penalizador de **-40** al amanecer, como si le hubieran dado una paliza. Éste, desaparece al descansar unas horas o quitarse durante un buen rato el maldito caparazón metálico.

No todos los lujos y comodidades de la civilización están disponibles para meterlos en la mochila, pues visitar las posadas, tabernas y paradas de postas es una buena opción para conseguir provisiones, material de acampada o exploración, compartir información con otros aventureros o extraerla de los rumores locales, e incluso ganarse algunos maravedíes realizando pequeñas improvisaciones musicales o números circenses admirables, o recitando y cantando viejas canciones guerreras o romances épicos (*algunos Sidhe mercenarios, son tan buenos aventureros como músicos, y siempre la gente gusta de oírles alguna vieja historia o romanza, las cuales cantan acompañados de su cítara o laúd*). Estos establecimientos, pueden ofrecer desde comida y alojamiento hasta diversiones y placeres terrenales, dependiendo el alcance del bolsillo de los parroquianos allí alojados. Aunque siempre puede haber fisgones, embusteros o camorristas esperando liar la gorda, los taberneros más veteranos cuentan con un pequeño número de matones asalariados, los cuales despachan a los gamberros y los problemáticos en cuestión de poco minutos, ya que muchos de ellos son antiguos mercenarios de las mesnadas profesionales de algún señor feudal caído en desgracia, o que atraviesan una racha de poco empleo y tiempos de paz.

Todos los aventureros deben hacer una **tirada d100** para ver su **dinero inicial (en mv)**, o pueden escogerlo de la **Tabla de Riqueza** por personaje y oficio:

TABLA DE DINERO POR PROFESIÓN

Tirada	Guerrero	Montaraz	Picaro	Noble	Paladín	Mago	Lanzador
01-10	200	50	100	300	50	200	100
10-20	300	100	200	400	100	300	200
20-30	400	150	300	500	150	400	300
30-40	500	200	400	600	200	500	400
40-50	600	250	500	700	250	600	500
50-60	700	300	600	800	300	700	600
60-70	800	350	700	900	350	800	700

Crónicas de Rhum d100

70-80	900	400	800	1.000	400	900	800
80-90	1.000	450	900	1.100	450	1.000	900
90-100	1.100	500	2.000	1.200	500	1.100	2.000
+100	+100	+50	+100	+100	+50	+100	+100

TABLA DE DINERO POR POSICIÓN SOCIAL

Posición	Guerrero	Montaraz	Pícaro	Noble	Paladín	Mago	Lanzador
Pueblo Llano	300	100	200	300	100	200	100
Burguesía	2.000	400	800	3.000	400	2.000	400
Clero	2.000	800	1.600	3.000	800	2.000	800
Nobleza	8.000	3.200	6.400	9.000	3.200	8.000	3.200
Realeza	40.000	16.000	32.000	50.000	16.000	40.000	16.000

Para calcular la **riqueza total** de la que dispone un PJ en dinero líquido (mv), se debe **sumar** el resultado de la **Tabla de Dinero por Profesión** a la de **Dinero por Posición Social** (*esta última, viene determinada por el Historial del aventurero o por la obtención de determinadas Ventajas*), con lo cual, sacamos una cifra de varios miles o algunos pocos de miles, bastante razonable para la época medieval, en la que un jornalero medio podía estar perfectamente en los 20mv diarios (*comida y cama incluidos, a veces se descontaban de la peonada también*), lo que nos hace una idea del poder adquisitivo en aquella época. Los Guerreros, salen todos con **un arma y una armadura** con la que sean competentes de forma **gratuita**, y el resto de clases profesionales igual, siempre que tengan desarrolladas las Habilidades correspondientes. El Máster siempre, en este asunto, dará un **blindaje intermedio** al que posea varias competencias en armaduras (*si por ejemplo, un Guerrero es competente en Armaduras Ligeras, Intermedias y Pesadas, pues recibe una intermedia, no una pesada*). El resto de elementos de ropa, calzado, víveres o mochila y utensilios de supervivencia lo deben comprar con el Dinero Inicial, o buscarse la vida y las mañas para aumentar sus ingresos de alguna manera (*los Pícaros del grupo, siempre se ponen a ello en los primeros minutos de juego*). Es posible que los PJ's busquen la riqueza como uno de sus objetivos personales tras de una aventura o campaña, o un botín o rescate digno de un señor feudal, pero llegar hasta esta clase de recompensas implica meterse en problemas, explorar ruinas antiguas en busca de reliquias o partirse el cobre con los Orcos en las fronteras. Quién sabe, a lo mejor la vida de un mercenario no es tan gratificante como parecía en un principio, y los señores feudales o burgueses en apuros son bastante tacaños y regatean con cualquier cosa (*el que alguien tenga varios centenares de miles en sus arcas, no quiere decir que sea generoso y prolijo con el primero que llegue a preguntarle por empleo*).

Los servicios y tasas disponibles las recogemos en las siguientes tablas, que deben ser más una aproximación que una regla a seguir por el Director de Juego. Esperemos que esto os sirva de orientación para vuestras primeras campañas y experiencias con este módulo, y creéis un ambiente lo más realista y complejo posible:

Artículo	Peso (kgs)	Descripción	Precio (mv)
Petate de Viajero	1	Bolsa de cuero, con	100

Crónicas de Rhum d100

		cierre de cuerda	
Mochila de Viajero	1 5	Bolsa de cuero con correajes	150
Bolsita de Cuero	0 1	Bolsita de cuero con tiras	100
Alforjas	2	Cinturón o Faja grande cuero con compartimentos	200
Esterilla para dormir	0 5	Trenzado de juncos o cáñamo a modo de colchón	100
Manta (unidad)	0 2	Tejido de tela o lino, lienzo grande	50
Calzones largos	0 5	Muda interior de lana o fieltro	120
Calzones cortos	0 4	Muda interior de fieltro para el verano	50
Lencería femenina	0 2	Ropa íntima de mujer, muda interior	60
Enaguas	0 3	Muda interior de mujer para las caderas y posaderas	70
Camisa de lino	0 2	Elaborada en lino finamente cosido	50
Bombachos	0 4	Pantalones orientales de tela o algodón	100
Blusa de lino	0 2	Camisa femenina de lienzo o lino	90
Jubón de cuero (TA1)	0 4	Chaleco con botonadura o tiras	200
Faja	0 8	De telas variadas, generalmente roja	100
Vestido de campesina	1	Ropa de trabajadora del campo	100
Ropas de campesino	1 5	Ropa de jornalero, con camisa y pantalón	120
Ropa de Artesano	1 9	Incluye jubón, calzones y mocasines	200
Ropa de Viajero	1 4	Para caminantes, incluye capa y sombrero de ala ancha	100
Vestido de Cortesana	1 7	Incluye corsé y falda abierta	100
Vestido de Noble Dama	2 5	Incluye corsé, armiño, enaguas y broche para el pelo	600
Ropa de Cortesano	1 5	Incluye calzones, jubón, mocasines y chaleco	500

Crónicas de Rhum d100

Ropa de Noble Señor	2'5	Incluye capa de armiños, jubón de terciopelo, calzones y mocasines	700
Cinturón de Cuero	0'7	De cuero con hebilla metálica	90
Guantes de Cuero	0'5	De cuero y buena factura	150
Mocasines	0'8	De piel y cuero, cosidos a mano	200
Zapatos de Hebilla	0'9	De piel y cuero, clavados a mano	450
Botas de Viajero	1'5	De piel y cuero, clavadas y cosidas a mano	300
Albarcas	2	De cuero y cuerda, hechas a mano	100
Zuecos	2	De madera, tallados a mano	200
Sandalias	1	De cuero y tiras de cuero	200
Saco de Estraza	0'5	De estraza, con cierre de cuerda	50
Saco de Cáñamo	0'5	De cáñamo, con cierre de cuerda	50
Saco de Lino	0'3	De lino, con cierre de cuerda	70
Cesta de Mimbre	0'3	De mimbre, con asas	50
Cesto de Mimbre	0'7	De mimbre, con asideras	70
Sombrero de Paja	0'2	De paja, con ala ancha	70
Utensilios de Cerrajero	0'9	Incluye ganzúas, tenazas, alambres, etc.	200
Utensilios de Relojero	0'6	Incluye pinzas, alambres, destornilladores, etc.	200
Utensilios de Orfebre	0'8	Incluye cincel, buril, martillote, cepo, etc.	200
Utensilios de Carpintero	2	Incluye martillo, serrucho, pulidora, etc.	300
Utensilios de Alfarero	4	Incluye un pequeño torno, herramientas para el moldeo, etc.	200
Utensilios de Labriego	1-2 (unidad)	Se elige entre hoz, guadaña, azadón, etc.	400/unidad
Utensilios de Herrero	1-2 (unidad)	Se elige entre maza, yunque, pinzas,	400/unidad

Crónicas de Rhum d100

		guantes, etc.	
Utensilios de Vidriero/Soplador	3	Incluye pinzas, pincho y soplete	500
Utensilios de Escritura	0`4	Incluye plumilla de madera y frasco de tinta	1500
Pergamino	0`1	De papel bueno	100/unidad
Códice	5	En papel, con rodillos de madera	400/unidad
Libro en Blanco	2	De pergamino y tapas de cuero cosidas	1000
Buril y Cincel	2	De hierro con mango de madera	300
Martillo	0`3	De hierro con mango de madera	90
Serrucho	0`4	Ídem	70
Pinzas	0`3	Ídem	70
Tijeras	0`3	De hierro forjado	100
Navaja de Afeitar	0`2	De hierro con mango de madera	100
Cuchillo de cocina	0`7	Ídem	150
Cuchara y Tenedor	0`9	Ídem	200
Plato de Loza	0`2	De cerámica mala	120
Plato de latón	0`1	De latón	90
Plato de Porcelana	0`2	De porcelana artesanal	100/unidad
Vaso de Barro	0`2	De cerámica mala	20/unidad
Botijo	0`4	De cerámica buena	30/unidad
Cántaro	0`6	Ídem	40/unidad
Cubo de Agua	0`9	De madera y juntas de metal, calafateado	100
Barrilete	0`6	Ídem	200
Tonel Pequeño (5 litros)	1`5	Ídem	200
Tonel Grande (10-20 litros)	3-5	Ídem	300
Barril (20 litros)	5-10 (vacío)	Ídem	200
Barril (50 litros)	10-20 (vacío)	Ídem	400
Tinaja (50 litros)	50-60 (vacía)	De cerámica buena	500
Tinajón (100 litros)	100-200 (vacío)	Ídem	2.000
Cuerda 10 mts	10	De cáñamo trenzado o crines de caballo	500
Maroma	1/metro	De cáñamo trenzado	200/metro
Garfio de Escalada	2	De hierro forjado	300
Yesca y Pedernal	0`2	-	100
Mechero de Cuerda	0`3	De cáñamo y con yesca	300

TABLA DE ALOJAMIENTO Y COMIDA

Crónicas de Rhum d100

Servicio	Descripción	Precio (mv)
Hogaza de Pan	De cereal de trigo	50
Jarra de Vino	Cosecha propia	100
Vaso de Cerveza	Importación	50
Jarra de Cerveza	Ídem	100
Vaso de Whisky	Cosecha Propia	50
Vaso de Vino	Ídem	30
Botella de Vino (reserva)	Importación	500
Botella de Vino (Gran Reserva)	Importación	1.000
Desayuno con leche y tostada con mantequilla	Fabricación propia	100
Desayuno con aguardiente y rosquillas	Fabricación propia	100
Desayuno con huevos y bacón	Ídem	190
Desayuno Completo	Pan, leche, huevos, bacón, fruta y rosquillas	300
Sopas Variadas	Hechas con restos de guisos, a elegir	50
Plato de Legumbre	Legumbre con morcilla o chorizo	100
Pollo Asado	Producción propia	400
Huevos Revueltos	Ídem	100
Duelos y Quebrantos	Recortes de cordero y porcino	300
Cordero Asado (mitad)	Producción propia	1.000
Pato al Horno	Ídem	300
Huevos Duros	Ídem	100/unidad
Ensalada del Tiempo	Ídem	100
Entremeses Fritos	Frituras variadas, de carne y pescado	100
Gallinejas	Entresijos	200
Tortilla de Patatas	Cosecha propia	200
Tortilla de Cardillos	Ídem	100
Tortilla de Ajetes	Ídem	100
Puerros al Horno	Ídem	100
Patatas Asadas	Ídem	100
Repollo al Horno	Ídem	100
Coliflor al Horno	Ídem	100
Pato Emperador	Corrales Propios	400
Gallina en Pepitoria	Ídem	400
Cerdo Asado	Ídem	700
Gato al Horno	Ídem	300
Pajarillos Fritos	Pájaros Canoros	100/pincho
Carne de Caballo	Producción propia	200/plato
Conejo Asado	Caza de la Zona	300
Perdices Asadas	Ídem	400
Jabalí al Horno	Ídem	2.000
Gamo al Horno	Ídem	2.000
Ternera Asada	Producción Propia	400/plato

Crónicas de Rhum d100

Menestra de Verduras	Ídem	200
Estofado Variado	Ídem	200
Carne Ahumada (unidad)	Ídem	100
Carne Salada (unidad)	Ídem	100
Pescado Ahumado (unidad)	Ídem	100
Provisiones de Viajero	Día de camino	100/unidad
Provisiones Secas	Semana de camino	500/unidad
Pan del Viajero	Un mes de camino	1.000/unidad
Habitación Simple	Camastro, mesa y armario	100/noche
Habitación Comunal	Para 3 personas	200/noche
Habitación Señorial	Cama, sábanas limpias, armario y bañera	300/noche
Jergón	Camastros de paja en el granero	40/noche
Cuadras (alquiler)	Para una montura	300/noche
Pienso para Caballos	Ídem	100/noche
Sirviente (alquiler)	Servicio doméstico	200/día
Escribano (alquiler)	Documentación	300/día

TABLA DE SERVICIOS Y TRANSPORTE

Servicio/Artículo	Descripción	Precio
Mula (alquiler)	8 horas	100
Caballo (alquiler)	Ídem	400
Buey (alquiler)	Ídem	300
Mula (compra)	Negociable	1.000/cabeza
Caballo (compra)	Ídem	10.000/cabeza
Buey (compra)	Ídem	5.000/cabeza
Caballo de Buena Raza	Ídem	1.000.000/cabeza
Pasaje en Diligencia	Trayecto Corto	500/persona
Pasaje en Diligencia	Trayecto Largo	1.000/persona
Pasaje en Barcaza	Trayecto Corto	300/persona
Pasaje en Barcaza	Trayecto Largo	600/persona
Pasaje en Barco	Trayecto Corto	1.000/persona
Pasaje en Barco	Trayecto Largo	5.000/persona

TABLA DE ARMAS

Artículo	Peso (kgs)	Descripción	Precio (mv)
Daga	0'2	Hoja pequeña y mango de madera, ignora un punto de TA	300-400
Daga Pesada	1'5	Hoja grande y mango de madera, ignora un punto de TA	400-500
Daga de Guarda	1'5	Ídem	450-550
Espada Corta	2	Ídem	450-550
Espada Ancha	3'5	Hoja de 0'9 mts,	500-600

Crónicas de Rhum d100

		mango de madera	
Tizona	5	Hoja de 1'2 mts, puede ser empuñada a 2 manos, +5 BO	1000-1200
Cimitarra	1'5	Hoja de 0'9 curva, mango de madera	500-600
Katana	1'5	Hoja de 0'9 semi curva, puede ser empuñada a 2 manos, +5 BO	3000-3600
Estoque	1'2	Hoja de 0'7 mts, mango de madera	450-550
Hacha de Mano	0'5	Hoja de 0'3 mts y mango de madera	300-400
Hacha Arrojadiza	0'5	Ídem, pero equilibrada	400-500
Hacha de Batalla	2	Hoja de 0'5 mts y mango de madera, +10 BO	800-900
Nabatea	1'5	Hoja de 0'8 mts y mango de madera, +10 BO	1000-1200
No-Dachi	2	Hoja de 1'2 mts y mango de madera, +10 BO	5000-5500
Mandoble	6'5	Hoja de 1'5 mts y mango de madera, +10 BO	1500-1700
Gran Mandoble	7'5	Hoja de 1'8 mts y mango de madera, +10 BO	2000-3000
Kurdieff Orco	6'5	Hoja de 1'7 mts y mango de madera, +10 BO	3000-5000
Maza Ligera	1'5	Cabeza de Metal y mango de madera	500-600
Martillo Ligero	1'5	Ídem	500-600
Hisopo Ligero	1'5	Ídem	500-600
Maza Pesada	3'5	Ídem, +5 BO	1000-1200
Martillo Pesado	3'5	Ídem, +5 BO	1000-1200
Gran Hisopo	3'5	Ídem, +5 BO	1000-1200
Látigo	2'5	Fibra y Cabellos trenzados, mango de cuero, Presadora	900-1200
Flagelo	2'5	Tiras de Cuero acabadas en bolas de metal	800-900
Flagelo Mayor	3	Ídem, +5 BO	1000-1200
Brazo de Armas	5	Cabeza de Metal con cadenas a mango de madera, +5 BO	850-950

Crónicas de Rhum d100

Anciano del Alba	8-10	Piezas de Metal unidas a un mango de madera, +10 BO	10000-20000
Lanza	2	Cabeza de metal unida a un palo de madera, +5 BO	1000-1200
Pica Estándar	4	Ídem	1000-1200
Alabarda	6	Hacha y pica de metal unida a palo de 2 mts, +10 BO	2000-2400
Púa Arrojadiza	0 1	Aguja equilibrada de metal, ignora un punto de TA	200/unidad
Shurikens	0 1	Estrellita de metal, ignora un punto de TA hasta TA 3	300/unidad
Abrojos	0 1	Púas de cinco puntas, ignoran un punto de TA	10/unidad
Daga Equilibrada	0 5	Arrojadiza, como daga	500
Hoja de los Ancestros	0 6	Hachuela de doble filo, tipo chakram, ignora un punto de TA	1000-1200
Chakram	0 4	Disco de metal arrojadizo, ignora un punto de TA	1000-1200
Arco Corto	1 5	Base de madera y tendón de gato	3000-3600
Arco de Tejo	1 5	Base de Tejo y tendón de gato, +5 BO	5000-5500
Arco Largo	2 5	Base de madera y tendón de gato, o crin de caballo	5000-5500
Arco Compuesto	4 5	Base de madera, mango de cuerno y tendón de gato	10000-20000
Arco de Laureáis	4 5	Base de laureáis, mango de cuerno y tendón de gato, o crin de caballo, +10 BO y al daño	20000-30000
Ballestina	1 5	Base de madera y adaptable a la muñeca, -5 BO	2000-3000
Ballesta Ligera	5 5	Base de madera y bastidor de metal, +5 BO	30000-50000
Ballesta Pesada	7 5	Base de madera y	50000-70000

Crónicas de Rhum d100

		bastidor de metal, +10 BO	
Jabalina	1'5	Cabeza de madera o metal, palo de 0'9 mts en madera	1000/unidad
Arma +5 (mágica o de gran calidad)	n/a	Añade un +5 a la BO y al daño	+1000 al precio base
Arma +10 (mágica o de gran calidad)	n/a	Añade un +10 a la BO y al daño	+5000 al precio base
Arma +15 (mágica o de gran calidad)	n/a	Añade un +15 a la BO y al daño	+10000 al precio base
Arma +20 (mágica o de gran calidad)	n/a	Añade un +20 a la BO y al daño	+15000 al precio base
Arma con Hechizo Diario	n/a	n/a	+10000 al precio base
Arma con II Hechizos Diarios	n/a	n/a	+20000 al precio base
Arma con III Hechizos Diarios	n/a	n/a	+30000 al precio base
Hechizo de Nivel I en Arma	n/a	n/a	+10000 al precio base
Hechizo de Nivel II en Arma	n/a	n/a	+20000 al precio base
Hechizo de Nivel III en Arma	n/a	n/a	+30000 al precio base

TABLA DE ARMADURAS

Armadura	Penalizador	Umbral	TA	Precio
Cuero Blando	-5	10	1	10000
Cuero Tachonado	-10	20	2	20000
Cota de Placas de Cuero	-15	30	3	30000
Cota de Mallas	-20	40	4	40000
Cota de Anillas	-25	50	5	50000
Mallas y Placas	-30	60	6	60000
Placas	-35	70	7	70000
Armadura Completa	-40	80	8	80000
Otras	-5 (adicional)	+10	+1	+10000
+ 5 mágico o de gran calidad	+5	+10	+1	+10000
+10 mágico o de gran calidad	+10	+20	+2	+20000
+15 mágico o de gran calidad	+15	+30	+3	+30000
+20 mágico o de gran calidad	+20	+40	+4	+40000
Hechizo Diario	n/a	n/a	n/a	+10000

Crónicas de Rhum d100

II Hechizos Diarios	n/a	n/a	n/a	+20000
III Hechizos Diarios	n/a	n/a	n/a	+30000

TABLA DE METALES PRECIOSOS Y GEMAS

Artículo	Peso (kg)	Descripción	Precio (mv)
Estaño	1	Lingote	100
Cobre	1	Ídem	100
Hierro	1	Ídem	200
Bronce	1	Ídem	200
Plata	1	Ídem	10.000
Oro	1	Ídem	100.000
Oro Alquímico	1	Ídem	100.000
Platino	1	Ídem	2.000.000
Aluminio	1	Ídem	2.000.000
Oropel	1	Ídem	100.000.000
Mithril	1	Ídem	2.000.000.000
Medant	1	Ídem	2.000.000.000.000
Uslang	1	Ídem	$1 \cdot 10^{15}$
Metal estelar	1	Ídem	$1 \cdot 10^{18}$
Lapislázuli	10 gramos	Gema	100
Ópalo	Ídem	Ídem	200
Zafiro	Ídem	Ídem	300
Aguamarina	Ídem	Ídem	400
Topacio	Ídem	Ídem	500
Cuarzo	Ídem	Ídem	100
Esmeralda	Ídem	Ídem	300
Verdemar	Ídem	Ídem	400
Cuarzo de los Ancestros	Ídem	Ídem	400
Ámbar	Ídem	Lágrima	500
Diamante	Ídem	Gema	100.000

TABLA DE OBJETOS MÁGICOS Y MAGIA

Artículo	Descripción	Precio (mv)
Pergamino Arcano	Papel mágico	1000/unidad
Tinta Arcana	Tinta Imbuida	10000/vial 10 usos
Plumilla Arcana	Imbuida	1000/unidad
Hechizo en Pergamino	Nivel I	10000/unidad
Hechizo en Pergamino	Nivel II	20000/unidad
Hechizo en Pergamino	Nivel III	30000/unidad
Grimorio Mágico	Nivel I-V	100000/libro
Grimorio Mágico	Nivel I-X	200000/libro
Varita 3 cargas	Nivel I	10000/unidad
Varita 6 cargas	Nivel I	20000/unidad
Varita 9 cargas	Nivel I	30000/unidad

Crónicas de Rhum d100

Objeto I Hechizo Diario	Nivel I	10000/unidad
Objeto I Hechizo Diario	Nivel II	20000/unidad
Objeto I Hechizo Diario	Nivel III	30000/unidad
Objeto II Hechizos	Nivel I	20000/unidad
Objeto II Hechizos	Nivel II	30000/unidad
Objeto II Hechizos	Nivel II	40000/unidad
Objeto III Hechizos	Nivel I	50000/unidad
Objeto III Hechizos	Nivel II	60000/unidad
Objeto III Hechizos	Nivel III	70000/unidad
Objeto +5	Imbuido	+10000 al precio base
Objeto +10	Ídem	+15000 al precio base
Objeto +15	Ídem	+20000 al precio base
Objeto +20	Ídem	+25000 al precio base
Objeto +5 adicional	Ídem	+5000 al precio base

Es lógico que la piezas imbuidas, de gran calidad o bendecidas sean muy caras, y poco asequibles al bolsillo de los mortales comunes. Estos precios son una referencia para el Reino de los Hombres, pues los Elfos y los Enanos consideran casi un sacrilegio contra sus tradiciones poner a la venta el patrimonio de sus antepasados, y esto suele penarse con la horca, o con una suerte aún peor (*como el exilio o el castigo con alguna clase de maldición menor*). Adquirir **armas y objetos mágicos**, es el sueño de cualquier aventurero, pero el Máster no se las debe poner "a huevo" a los PJ's, deberían ser el premio por una gran aventura, una herencia familiar (*por ejemplo, cuando un miembro del Reparto sale con un arma mágica +5 o +10, superior ya es un abuso*) o algún regalo de pueblos y culturas familiarizadas con ésta. Las tiendas de objetos arcanos están controladas por logias, asociaciones secretas y masonería cabalística, y el acceso a los artículos de éstas no se deja a cualquier parroquiano que llegue alegremente manejando grandes cantidades de dinero. Los clientes habituales, suelen ser miembros de órdenes mágicas autorizadas, agentes especiales de los señores feudales o miembros del Clero o el ejército, y sus permisos oficiales están firmados por el monarca del país, o el arzobispo en persona. La tenencia ilícita o no autorizada de armas y reliquias, es considerada en muchas naciones una afrenta para el pueblo y las instituciones, pues un simple mortal sin títulos ni tierras no debe tener derecho a semejante patrimonio. Es muy común que a los héroes se les acaben requisando, extrayendo o pagando grandes rescates por estas joyas milenarias, las cuales deben ser conservadas en sitios especiales y devueltas a sus dueños o herederos legales, o, en defecto, pasadas a manos del Estado.

Además, un objeto de estas características siempre mete al PJ en líos con los ladrones y cofradías del robo, que ven a esta pieza una forma única de conseguir ingresos extra, rescates millonarios o prestigio como agencia del crimen organizado. También están los pequeños señores, coleccionistas privados y burgueses acaudalados, que intentan pagarle, robarle o matar al aventurero mediante enviados y asesinos para quitarle semejante tesoro. Los más ambicionados, son las reliquias históricas de la Edad de Oro, y algunas de ellas han llegado a provocar hasta guerras por su posesión y su dominio (*como las famosas Coronas de los Señores del Abismo, o las Tiaras Elementales*).

FABRICACIÓN DE POCIONES Y ELIXIRES: EL CAMINO DEL ALQUIMISTA

Para elaborar elixires, filtros o pociones mágicas, se necesita tener entrenado el Talento de **Astrología y Ciencias Aplicadas**, además de bastante desarrollada la Habilidad de **Alquimia (Raz)**. Es más práctico ser **Lanzador de Conjuros o Mago** para usar esta Habilidad asociada de una manera eficaz, ya que las pociones tienen asociados conjuros de una escuela o Reino Mágico determinado, normalmente suelen ser los de protección, abjuración o alteración que deja aparte los hechizos de batalla (*sería ilógico preparar una poción de Bola de Fuego, pues sus efectos serían devastadores para el PJ, a no ser que el lanzador quisiera tener conjuros de reserva si se acaban sus PP, aun así, es lícito que un aventurero que no tiene ni idea de magia pueda tomarse una poción de este tipo y proyectar con un +100 la única Bola de Fuego que lanzará en toda su carrera*); además de oraciones, bendiciones e incluso exorcismos divinos, rituales de naturaleza, poderes mentales (*una poción de Mover Objeto, sería algo verdaderamente útil si un aventurero necesitara levantar una roca del tamaño de un Troll que tapa el acceso a una cueva con reliquias y tesoro*). **Todas las pruebas realizadas con pociones de conjuros que necesitan CD's de Proyección del Reino (), se realizan con un bonificador base de +100, independientemente del que tenga el PJ.**

Para elaborar pociones y elixires, se necesitan los siguientes elementos, aparte de un **lanzador de conjuros con la Habilidad asociada**: un **laboratorio** con el equipo e instrumental adecuado (*cucurbitas, redomas, alambiques, probetas, etc.*), **materias primas** y una **situación ambiental** adecuada (*a veces, la preparación de ciertas pociones, requiere de unas condiciones astrológicas, meteorológicas o geográficas específicas, incluso raciales o étnicas*). El alquimista debe pagar a continuación en **maravedies (mv)** la **mitad del coste del hechizo** a concentrar en la poción (*consultad la lista de precios de objetos maravillosos, para solventar dudas*), siempre en ingredientes minerales, vegetales o animales, además de realizar pruebas con la habilidad de Alquimia, las cuales han de tener **éxito**, hasta llegar a un valor numérico igual al **coste total** de la hechicería o conjuro en cuestión (*siempre será más barato condesar o sintetizar pociones de bajo nivel, que los conjuros más poderosos de una lista determinada*). Acto seguido, sintetizado el "catalizador" alquímico, el lanzador de conjuros debe realizar una prueba de **Proyección del Reino ()** y gastar los **Puntos de Poder** relacionados con el conjuro, entonces, el vial o frasquito contendrá el efecto deseado, **pero sólo servirá para un solo uso y persona**. Si casualmente se saca una **tirada abierta**, cada lanzamiento adicional de dados **suma una dosis más** a la poción, lo que duplica, triplica o cuadruplica su valor de venta real (*algo muy beneficioso para los PJ's, eso si quieren vender el vial, pero lo más seguro es que lo guarden para casos de extrema necesidad*).

Las opciones de **Puntos de Golpe (PG)**, son filtros especiales que restauran la puntuación de esta Habilidad hasta un máximo de su valor total, **nunca por encima de éste**, las cuales siguen las mismas reglas mencionadas anteriormente, pero con una ligera diferencia: **no se necesita un lanzador de conjuros** ni una prueba activa de Proyección del Reino (), **sino sólo una prueba de Alquimia (Raz)**, con una progresión de **+5 PG** por cada **+10** sacado en la CD (*si se saca un 50 en la prueba, se obtendrá una poción de +25 PG, un 100, de +50 PG, etc.*). Por otra parte, el

gasto en materiales es **fijo**, de unos **1.000 mv/dosis**, así que si queremos 3 dosis, pagaremos 3.000 mv, progresando según este valor en dosis mayores.

Las **opciones de recuperación**, son unos filtros especiales que sirven para recuperar parte o varios puntos de CB's perdidas de manera temporal o definitiva, hasta un máximo de su valor antiguo más alto (si el valor máximo alcanzado fue de 100, pues 100 es ese límite), nunca por encima de éste, siguiéndose las mismas reglas que para la fabricación de pociones de PG, pero con una salvedad: **cada dosis** se ha de pagar en **5.000 mv**, lo que hace bastante difícil e inalcanzable a bajos niveles de poder su elaboración y obtención, además, **cada elixir es para una CB específica** (*Fuerza, Agilidad, Constitución, etc*). Si se saca **pifia**, se pierden completamente los materiales y se debe empezar por el principio, pagando su coste de nuevo y bajo condiciones marcadas por el DJ.

Las **pociones condicionales**, son filtros y elixires que otorgan efectos añadidos, como bonificaciones a las Salvaciones, Habilidades o que **activan temporalmente una Ventaja**, como si el PJ la hubiera comprado o alquilado por tiempo limitado, unos **10 asaltos/dosis**. Su coste es aún más elevado, de unos **5.000 mv/dosis**, siguiéndose las mismas reglas para su fabricación. Si se saca una **pifia**, se echan a perder los ingredientes y se debe empezar de nuevo por el principio.

Pociones, elixires o filtros especiales pueden entregarse a los PJ's como tesoro o recompensa por terminar con éxito una sesión de juego especialmente difícil o campaña pequeña, resolver parte de la trama principal o ayudar al avance de ésta. Se recomienda a los Directores de Juego **no abusar** de estas dádivas, pues se corre el peligro de romper el equilibrio de juego, llegando a situaciones absurdas (*como el que los PJ's acaben teniendo del orden de 10 o 20 pociones en el Equipo o inventario, y todas muy poderosas*). Sin embargo, si en los miembros del Reparto no hay Clérigos, Paladines o Montaraces, que habitualmente poseen poderes de sanación y conocimientos de primeros auxilios, es bueno otorgar algunas pociones de PG, condicionales o incluso de recuperación si se enfrentan a peligros extremos o lanzadores de conjuros malignos (*siempre a discreción del DJ, por supuesto*).

OPCIONES ADICIONALES: PLANTAS MEDICINALES

Desde los albores de la civilización, el Hombre buscó remedios para sus dolencias y achaques de la vejez entre los recursos disponibles a su alcance, como las hierbas curativas o las plantas medicinales, de las que obtenía paliativos, en cierto modo hasta algunos anestésicos y alivios de la sintomatología que estaba obligado a pasar cuando las epidemias, las plagas o los brotes endémicos hacían acto de aparición en el territorio de una tribu o, simplemente, los cazadores habían sido alcanzados por bestias enfurecidas o las armas de un clan rival. Esto obligaba a atesorar una serie de conocimientos secretos, transmitidos de generación en generación, que otorgaban a los más ancianos la capacidad de ayudar a sanar algunas enfermedades, ayudar a la recuperación de los afectados o salvar a otros de las garras de la muerte. Aun así, nada sabían de anatomía, medicina o higiene, y los pacientes morían más fruto de los errores de sus tratamientos, que de las propias dolencias en sí mismas. Pero estos errores ayudaron a separar

lentamente la superstición y los miedos ancestrales de la magia o el verdadero conocimiento, y finalmente, surgiría la ciencia médica, una de las más antiguas profesiones de la historia de la humanidad.

Poco a poco, con la aparición del laboratorio de alquimista, los conocimientos sobre minerales o derivados y destilaciones, la observación experimental y los tratados de antiguos miembros de esta profesión, así como sus apócrifas investigaciones, tildadas de herejía por las religiones de su tiempo, consiguieron el milagro de permitir el funcionamiento del cuerpo, de sus órganos, elaborar teorías cada vez más precisas sobre las enfermedades y sus verdaderas causas, y los éxitos aumentaban, así como el número de pacientes sanados y salvados de las garras de las Parcas. Después del Renacimiento, la ciencia médica estaba ya en una línea empírica que en el s. XVIII alcanzaría el estatus de ciencia exacta, contrastada mediante la experimentación y el método científico, que reprobaba cualquier práctica supersticiosa y centraba a los profesionales por el camino del empirismo y la curación de los pacientes. Poco a poco, hasta las profesiones médicas se diversificaron y especializaron, hasta llegar a la calidad sanitaria de nuestros días.

En una ambientación fantástica, los médicos son una mezcla de empiristas y alquimistas, lo que había durante el Medievo europeo, unos investigadores anónimos, perseguidos por la Iglesia y tildados de herejes, que debían congregarse en secreto para realizar disecciones o experimentos prácticos, poseían mecanismos o herramientas muy rudimentarias y sus trabajos eran pasados siempre por la criba del Santo Oficio, del que muchos no veían la luz. Pero los poderosos, los burgueses y los cargos eclesiásticos poseían grandes médicos entre sus sirvientes, pues la salud de los grandes era una cosa, y el destino de la gleba otra bien distinta. El futuro de un gobernante estaba ligado a su salud, y su salud, marcaba el destino de toda una nación o reino. Cada pérdida de una de estas cabezas visibles del poder nobiliario, era una desgracia irremediable, y difícil de solucionar, porque los enemigos de éste abundaban en todos los ámbitos, no sólo en las cortes o en palacio.

Pero, al igual que existía una ciencia curativa, también se sofisticó el arte del asesinato, como la fabricación de venenos cada vez más potentes, y con este método, muchos grandes y nobles poderosos cayeron fulminados de la noche a la mañana. No en vano, las mujeres más peligrosas de la historia, eran grandes envenenadoras y conspiradoras, capaces de seducir, convencer y eliminar si era preciso a los hombres más influyentes de su tiempo. Los **farmacéuticos**, eran un oficio aparte, unos especialistas en minerales, rocas, plantas o hierbas curativas, que preparaban los remedios prescritos por los médicos de palacio, y a la vez, inventaban nuevos, colaborando estrechamente con éstos en el avance de la ciencia médica. En el Medievo, muchos de éstos, aparte de los alquimistas o químicos antiguos, eran tachados de “sopladores, charlatanes y embaucadores”, porque había cantidad de farsantes que viajaban por los caminos predicando remedios milagrosos que eran potencialmente letales para la salud, o que simplemente no hacían nada, salvo sacarle los maravedíes a los incautos y los crédulos.

Imaginad todo ello en una ambientación fantástica, en la que los Hombres se hallan en un periodo de ignorancia cultural enorme, en el que los grandes señores del mundo son analfabetos en su mayoría, y dirimen sus diferencias territoriales por medio de la guerra o las

armas. La Iglesia, aunque mantiene intacto parte del conocimiento antiguo, poco hace porque éste se desarrolle o avance, simplemente lo mantiene, y lo usa en beneficio propio. La información independiente, en manos de algunos monjes altruistas o amantes de la verdad universal, está castigada con la máxima pena por herejía, y las acusaciones de nigromancia o superchería o brujería por preparar filtros o elixires medicinales, pueden ser el camino de la hoguera o la ejecución pública. Las razas antiguas, aunque conservan parte de este saber perdido, no lo comparten con los violentos humanos, que consideran sus métodos y sus conjuros de apoyo una especie de hechicería dañina del pasado remoto. Además, los Reinos Lejanos no están al alcance de los simples mortales, y los recursos curativos, son un privilegio de unos pocos, pero no del pueblo llano. Los druidas, cada vez más escasos, poseen un repertorio de hierbas medicinales muy limitado, al igual que los aldeanos de algunas regiones fronterizas remedios pasados de generación en generación, como cataplasmas, bebedizos, cocciones o infusiones, métodos para entablillar extremidades rotas o calmantes para los dolores de la tercera edad. El Santo Oficio persigue todas estas prácticas, y al que cojan sin permiso oficial para ejercer esta profesión, le está reservado el pozo de tortura y el destino de los herejes...

Nombre	Propiedades	Dosis/Planta	Modo de Empleo	Hábitat	Precio
Tomillo	Despeja las vías respiratorias, ayuda a la circulación	10 dosis	Infusión/inhalación	Montes	100
Menta	Despeja las vías respiratorias	5 dosis	Infusión/inhalación	Huerta	25
Orégano	Ayuda al sistema digestivo y respiratorio, favorece la menstruación	5 dosis	Infusión/inhalación	Montes	75
Ajedrea	Trastornos intestinales	5 dosis	Ingestión/Infusión	Montes	45
Capuchina	Combate la salmonella	5 dosis	Ingestión/Infusión	Huerta	100
Alholva	Calmante de la tos, ayuda a la lactancia	5 dosis	Ingestión/infusión	Montes	100

Esta tabla, es un ejemplo de plantas medicinales reales, las cuales introducen un realismo a una ambientación fantástica o mitológica que realmente no tiene, aunque sois perfectamente libres como Dj's de introducir cualesquiera plantas de ambientaciones fantásticas (*como las famosas Átelas del Señor de los Anillos, una milagrosa planta cultivada por los Altos Hombres que podía cerrar cualquier herida y sólo el heredero del trono de Gondor, podía usar con total efectividad para sanar las enfermedades, pues había sido criado entre los Elfos*). No se debe atribuir a una planta propiedades demasiado poderosas, pues sería extremadamente desequilibrante en el juego, su precio en el mercado también rondaría cifras astronómicas, y seguramente, las élites del mundo pelearían por poseerla o cultivarla. Pensad en versiones

más “reducidas” de éstas, como simples paliativos para el dolor, y si ayudan a restablecer PG, penalizadores o secuelas permanentes, en alguna especie de defecto que compense este proceso beneficioso, como que crezca en regiones apartadas, su valor sea elevado o los mercaderes tengan prohibida su comercialización, y sólo los templos cualificados o casas de atención a los enfermos tengan permitida su accesibilidad, de esta manera, evitáis conflictos en el Escenario de Campaña, o que algún jugador espabiladillo con buenos rangos en Supervivencia, se dedique toda la aventura a buscar “plantas milagrosas”, para curarse automáticamente o hacerse rico al venderlas al mejor postor *(bueno, si ha sido tan afortunado en las tiradas que las ha sacado todas, es normal que por lo menos obtenga una planta milagrosa, aunque luego el malvado DJ sea capaz de ponerle un montón de taras y defectos a su utilización)*.

REGLAS BÁSICAS: LOS ENCUENTROS

No todas las aventuras de este reglamento básico deben ceñirse a los momentos sociales en la Corte del rey o a la exploración de los recintos sagrados del templo perdido de no sé qué pueblo antiguo, también puede tener que ver con entrevistas e intercambios de información con espías, intrigas palaciegas, líos de faldas, conspiraciones en el ejército del señor feudal, rebeliones en la sombra, etc. Y parte de estos momentos son denominados **encuentros**, situaciones especiales en las que se debe interactuar con un PNJ determinado, sea hostil o pacífico, echando mano de las Habilidades y obteniendo recompensas en forma de varios Puntos de Aventura. Veamos de qué tipos pueden ser estos encuentros, y cómo distinguir unos de otros:

- El **encuentro hostil**, es un choque frontal con una entidad o criatura maléfica y destructiva, que no atiende a negociaciones y generalmente vive apartada de los escenarios de campaña pacíficos, tiene un territorio de caza determinado y odia profundamente a los intrusos, profanadores o saqueadores de tesoros, a los cuales recibe con fiereza o presentando batalla a muerte, o hasta que no tiene más remedio que rendirse y huir a un lugar más seguro. Aquí, los PJ's deben realizar **tiradas de Iniciativa**, determinar un sistema de turnos y esperar a que se resuelvan los momentos de cada uno para poder actuar por orden en cada asalto de combate. Al final del encuentro, los vencedores pueden quedarse con las posesiones de los vencidos, saquear sus cadáveres y repartirse el botín. Estos encuentros, bonifican especialmente el Ataque, Defensa, poderes sobrenaturales o habilidades marciales de los personajes principales.
- El **encuentro pacífico**, es generalmente un intercambio de palabras o información con un PNJ más razonable y civilizado, el cual es más proclive a las negociaciones beneficiosas o a las cesiones a cambio de ciertos privilegios por ambas partes, y suelen acabar en éxito si los PJ's dominan el arte de las relaciones humanas, el protocolo o la diplomacia palaciega o clerical. Aquí, cada PJ puede actuar de una manera u otra, pero deberían dejar las artes urbanas para los expertos del grupo, y atender otras necesidades, como la búsqueda de alojamiento o la práctica de Habilidades circenses o artísticas para entretener al pueblo y ganar algún dinero extra. Estos encuentros, bonifican las Habilidades no ofensivas ni defensivas, y se centran más en el aspecto narrativo y teatral del mundo de aventuras. Hay campañas basadas sólo en esta idea, y en las que no se pega un solo flechazo o se desenvaina una espada.

- El **encuentro mixto**, es una situación especialmente delicada, pues puede tratarse de la negociación hablada con el señor feudal que está asolando las murallas de otro país, una criatura maligna excepcionalmente poderosa (*y a la que no conviene enfadar demasiado*) o un PNJ divino o sobrenatural, al que no le importe mandar a los PJ's al Reino de los Muertos al menor signo de hostilidad. Primero es intentar las artes de la diplomacia o la negociación, después, si las cosas no han salido como se esperaba, entonces se desenvaina y todo por la patria. O a lo mejor es una manera de entretener al enemigo, mientras los restantes miembros del Reparto intentan acercarse por detrás al campamento atacante, eliminando a sus defensores y rompiendo el cerco de la ciudad, mientras el líder del grupo trata de ganar algo de tiempo extra.

Un encuentro pacífico puede convertirse en uno hostil si los PJ's no tienen ni idea de manejarse en sociedad, o si sus maneras son rudas y su temeridad y falta de respeto hacia los PNJ's amigos es total. Recordad que los extranjeros gamberros son colgados en la horca después de estar arrestados el día anterior, y de confiscarles las armas y el Equipo. Los que se resisten, son pasados sin piedad a cuchillo por los soldados de la ciudadela. Pensad que estáis en un momento histórico similar al Bajo Medioevo europeo, y no había los buenos modales y el recato del que ahora hacen gala muchos agentes de la ley. A los ladrones se les encierra, a los cuatros se les cuelga y a los insurgentes se les tortura y decapita. Así de simple, las cosas eran muy diferentes hace mil años de lo que son ahora mismo (*no en vano nos vamos volviendo más civilizados, o al menos eso parece*). Y los abogados defendían en medida de la posición social, ni los nobles, ni los prelados, ni los mercaderes adinerados solían pasar más allá de un juicio bien orquestado y una absolución por buen comportamiento. Pero otra suerte esperaba a los campesinos o los mercenarios a sueldo buscadores de problemas. Sed cautos, insensatos, no metáis la pata tan a menudo, pensad bien en lo que vais a decir o hacer, y escuchad atentamente al Máster en todo momento. Eso puede salvar más de una ficha, y éste sistema suele generar fichas muy completas e interesantes. No malgastéis papel a lo loco.

REGLAS BÁSICAS: EL COMBATE

Pero no todo el campo es orégano, y a veces el Guerrero debe repartir puñetazos o tajos a diestro y siniestro, y es que los Goblins, Orcos y No Muertos no entienden de relaciones públicas, y cuando llega la hora de las tortas, mariquita el último o a machacar cráneos malignos se ha dicho. Chocan los aceros, la esgrima se pone en juego y hasta los Pícaros buscan el flanco de sus adversarios para apuñalarles, mientras el Montaraz deja secos a los esbirros maléficos a flechazos y el Clérigo bendice a todo el grupo, a la vez que el Mago prepara algún poderoso y efectivo conjuro. Nadie, ningún oficio de aventurero está realmente descompensado en combate, todos son medianamente o competentes en sus Habilidades ofensivas y defensivas, y la magia mejor afinada puede ser el arma más letal y destructiva que existe (*se habla de hechiceros que han hecho volar por los aires una ciudad entera con un gesto, pero esto está aún por demostrar*).

El **combate**, es una actividad distinta de las demás, se mide en **turnos** o unidades temporales más pequeñas, de una duración de **seis a diez segundos**, y sirven para escalonar y reglamentar adecuadamente las acciones de los PJ's y las criaturas hostiles durante la batalla. Si los PJ's son

vencidos, pueden huir o morir defendiendo sus vidas, y si vencen, repartirse un botín de guerra del despojo de los enemigos caídos en justa honorable. El código de honor de ciertas culturas guerreras antiguas, incluía el torneo o duelo a muerte de paladines de ambas facciones, y los ganadores se quedaban con el premio o la ciudad sitiada. Ahora, los combates son más tácticos y la tecnología militar empleada no distingue entre lo honorable y lo cobarde, sino entre vencedores y vencidos.

Antes de comenzar el combate, se deben realizar **tiradas de Iniciativa**, las cuales consisten en sumar el **bonificador de la CB de Agilidad** (*más penalizadores o bonificadores añadidos por Ventajas y Desventajas, Posición, Situación, Movimiento, etc.*) a un lanzamiento de un **d100 o 2d10**, y éste se anota jugador por jugador, finalmente, el Máster tira por los enemigos, a los cuales manejará en el escenario de batalla. Empieza el turno de Iniciativa el que **más puntuación** haya sacado, después el siguiente, y así hasta el que peor resultado haya tenido con los dados o en total. Recordad que aquí **no hay pifia**, por bajo que sea el resultado, se actúa en orden descendente de INI. Si algún PJ no se ha percatado de la situación de combate (*está despistado, distraído, no ha visto a las criaturas hostiles o bajo los efectos de algún conjuro de Mentalismo, por ejemplo*), entonces se le aplicará el reglamento del **asalto-sorpresa**... ¿y qué es el asalto-sorpresa, en qué consiste?

Imaginad que todos los PJ's han sido sorprendidos (*les han pillado mirando al techo o a las musarañas, o con la guardia baja*), lo que implica que están impedidos a realizar otra acción en ese asalto que no sean Habilidades evasivas o de Defensa, y los enemigos irán siempre primero. Pero esto también reporta un precio adicional a pagar: no sólo están impedidos a **no poder atacar**, sino también **pierden su bonificador de Agilidad (Agi)** a la Defensa, y sufren un penalizador de **-40** a sus maniobras defensivas. Estos penalizadores pueden crecerse si además son sorprendidos por la espalda (*-20 adicional*) y por el flanco (*-15 adicional, una auténtica faena, por no hablar mal*). Cualquier criatura fuera del radio de alcance visual, auditivo o cegado o aislado de la acción de combate, sufre este asalto-sorpresa, y se aplicarán estos penalizadores. Un Pícaro, conocedor de esta ventaja, usa su Habilidad de Exterminio para asestar ataques definitivos a las avanzadillas del grupo hostil, o llegar hasta ellos y mandar a los Infiernos a unos cuantos, antes de que avancen para interceptar a los héroes. Un centinela sorprendido de esta manera, recibe el golpe letal durante un asalto-sorpresa a todos los efectos, y si sobrevive, puede tirar Iniciativa de forma normal (*pocos hay con el metabolismo lo bastante fuerte para seguir en pie después de un apuñalamiento lumbar o ser degollados a lo bestia, quizás un no muerto sí pudiera*).

Cada PJ (*o criatura hostil*), en su turno, puede realizar un total de **dos acciones** normales, no complejas y que duren menos de seis segundos. Éstas, pueden ser las siguientes:

- **Movimiento:** un PJ se puede mover a su velocidad normal (*dependiendo de su estatura, recorre menos o más distancia en un asalto*), generalmente unos **10 mts** en línea recta, o 15 mts a paso ligero, o 30 mts a la carrera. A continuación, puede desenvainar un arma, atacar con ella si la tenía en la mano o preparar un conjuro, o iniciar unas Piruetas para ganar un flanco, etc.
- **Usar un Objeto:** si el PJ posee un objeto capaz de ser usado en combate (*como un frasco incendiario, una bomba de humo de los ninjas, unos abrojos, etc*), puede hacerlo gastando una de sus acciones, y a continuación atacar, moverse o situaciones

similares. Si no lo tiene en la mano o preparado, debe usar una acción para buscarlo y otra para usarlo debidamente, y no se puede mover del sitio en el que está.

- **Atacar/Defenderse:** los PJ's pueden atacar con un arma equipada a una o dos manos en cuerpo a cuerpo, siempre que la tengan cerca y sujeta firmemente. Si no, debe gastar una acción para preparar el armamento y sacarlo de su lugar o funda, y, a continuación, atacar. Siempre, antes de cada asalto, cada jugador decide qué parte de su Bonificación Ofensiva (BO) suma a su Defensa, y sólo se podrá defender si después del ataque, guarda una acción para poder parar o esquivar. Si un héroe está rodeado por todas partes, cada tirada de Defensa adicional resta un **-20** a su puntuación, hasta que esta puede llegar a ser negativa. Los PJ's heridos o en malas condiciones físicas, pueden tener importantes penalizadores en un combate posterior, y es mejor no arriesgarlos demasiado a atacar (*mejor dejar todo lo que quede a Defensa, para salvar al menos la vida*).
- **Disparar:** un arco **ha de ser tensado** antes de un encuentro, y realizar esta acción durante un combate, suele exponer demasiado a un tirador experto, que prefiere desenvainar a confiar en su pericia o sus reflejos. Los Elfos, poseen un bonificador natural de +50 a esta prueba de Agilidad, y son grandes maestros en el arte de tensar, cargar y disparar en el mismo asalto (*esto, sería imposible en un humano normal*), aunque algunos arcos élficos poseen un filo defensivo, y pueden ser empleados como armas de meleé hasta poder ser montados (*esto ha podido ser comprobado por algunos bersékeres Orcos, a los que han degollado para después asaetearlos en cuestión de minutos*). Tensar de manera normal un arco, suele llevar **varios asaltos** (*depende de la complejidad del arma, y de su manufactura*) en una prueba de Fuerza o Agilidad, y debe ser siempre exitosa. Para disparar una flecha, se necesita **una acción** para cargar o apuntar y otra para disparar (*lo que impide defenderse de un ataque de meleé*), lo que consume las dos, aunque se puede hacer todo en una **misma acción**, pero con un penalizador de **-40** al disparo con el arma a distancia (*imaginad a un Elfo montaraz, disparando dos flechas por asalto y dando en el blanco, un Impacto Crítico cada seis segundos exactos, qué pasada, ¿verdad?*). Las ballestas ligeras y pesadas, aunque tremendamente eficaces, tardan bastante en ser preparadas (*de dos a tres asaltos, a veces más, depende del modelo y de los materiales con que esté fabricada*), lo que impide el que se usen más de una vez por encuentro, y algunos PJ's prefieren la velocidad del arco compuesto, y su terrorífico alcance como mejores garantías (*unos 200 mts, para ser exactos*).
- **Ataque Doble o Múltiple:** un PJ con la Ventaja de Ambidextro, puede realizar dos ataques por asalto, y una acción estándar a continuación, como moverse o atacar de nuevo, pero restaría la Defensa, y debería guardársela para poder impedir salir herido del combate. Es decir, que podría atacar **tres veces** en ese asalto. Un PJ **con más de 100** (*101 en adelante*) en su puntuación de Ataque, puede permitirse realizar **dos ataques con la mitad** de su bonificación (*es decir, si posee 110, dos de 55; si posee 120, dos de 60, etc*), aplicándose la particularidad de que su pericia es lo bastante buena para hacerlo. Con la **maestría**, podría llegar a los **tres ataques** en un mismo asalto, y además, un cuarto adicional si rechazase la opción de poder defenderse, pero se arriesgaría a no tener Defensa alguna.
- **Maniobras Evasivas:** un miembro del Reparto puede, a su vez, retirarse de un combate si usa Habilidades evasivas (*como Acrobacias o alguna aptitud teatral que pueda engañar a un oponente*), o dar algunos pasos hacia atrás, siempre mirando al oponente y con la guardia alta. Aun así, el oponente tiene derecho a un **ataque de respuesta**, una acción gratuita en la que ataca con su mayor bonificación, y que no resta acción alguna o implica ningún penalizador. Si impacta en el héroe o es herido, entonces la maniobra evasiva queda abortada y no puede actuar en su siguiente turno

de Iniciativa, relegado simplemente a tiradas de Defensa con los penalizadores apropiados.

- **Lanzamiento de Conjuros:** los PJ's lanzadores de conjuros, como la magia divina, arcana, mentalismo o natural, pueden intentar preparar un conjuro como acción activa y premeditada, guardándose una para la Defensa, pero esto implica que el conjuro se lanzará en el siguiente asalto, o en alguno de los posteriores. Cada vez que el hechicero o lanzador sea atacado, tiene que realizar no sólo la tirada de Defensa necesaria, sino una de **Conocimiento del Reino 0** con un penalizador de **-20** adicional por cada asalto que permanezca en medio de una refriega cuerpo a cuerpo. Si es alcanzado por un arma de meleé o de larga distancia, el hechizo se disipa y los Puntos de Poder empleados se gastan de manera normal. Si un conjuro es lanzado a **bocajarro**, es muy probable que también dañe al conjurador, si es que es de área o de batalla, debido al impacto energético que éste produce. Si saca una Salvación de Reflejos a CD 80 o más, evitará también los efectos, a menos que sea un hechizo de área.
- **Acciones Gratuitas:** hablar, bromear con los oponentes para incordiarles, dar órdenes a los compañeros o instrucciones de combate, gesticular o hacer señales mímicas, mirar o respirar, son **acciones gratuitas**, que se suponen no cuestan nada en acciones estándar a los PJ's, permitiéndoles gastarlas de manera normal mientras cumplen estos requisitos. Una criatura sobrenatural puede **desenvainar** o **cargar** un arma como acción gratuita, algunos Elfos silvanos han preparado un arco ante la estupefacción de sus camaradas de aventuras a la velocidad del pensamiento. E incluso algunos conjuros pueden ser lanzados de esta manera, tened mucho cuidado con los seres demasiado milenarios o "divinos".

TIRADAS ABIERTAS Y PIFIAS EN COMBATE

Hasta el Mediano más asustadizo, el Pícaro más torpe en batalla y el Goblin más enclenque puede tener su día grande, y sacar una **tirada abierta** en Ataque o Defensa, dejando a los parroquianos petrificados en el sitio y llenos de estupor. El Guerrero más temible y respetado en todos los campos de batalla puede **pifiar** como un maldito, y acabar clavándose la espada en un pie. Un mal día lo tenemos todos, y eso es lo que hace grande al sistema d100, que es más realista y descriptivo, profundo y detallista que el resto, permitiéndonos encontrarnos con situaciones más variadas y similares a las que suceden a diario a nuestro alrededor, pues la estadística demuestra que la probabilidad de realizar un prodigio semejante es reducida, pero no imposible.

Hay dos clases de tiradas en combate: las de **Ataque** y las de **Defensa**, y ambas pueden ser afectadas por tiradas abiertas y pifias de igual manera que las demás. Sacar una tirada abierta, **no tiene límite en combate**, pero tampoco la pifia, y el desastre puede ser más grave de lo que parecía en un principio al consultar las tablas correspondientes. Las Habilidades poseen todas un límite de 200 en las criaturas humanoides, tengan la bonificación que tengan. Hay ciertos sortilegios arcanos que permiten rebasar estos límites, pero no están al alcance de todo el mundo, y son un secreto bien guardado. Pero esto no acaba aquí, pues, si hay un Impacto exitoso, puede ser **Crítico** (*sólo si el resultado de la tabla así lo confirma*), convirtiéndose en un **Impacto Crítico**. Entonces, se repite el proceso del lanzamiento de dados, pero esta vez no hay

Pifias ni Tirada Abierta. El resultado sacado, según el tipo de arma y el daño que produce, será definitivo y quizá deje seco al enemigo en el sitio con apenas un rasguño en una vena importante del cuello (*creedme, cosas más impresionantes se han visto*).

Sacar una Defensa muy alta con una Tirada Abierta no implica gran cosa, simplemente, que el Ataque del enemigo ha sido rechazado con facilidad, dejando en ridículo al luchador más preciso y letal. Pero pensad en que la suerte no siempre está del mismo lado, siempre cambia de dueño, y el que creía tener una tarde memorable, puede acabar lleno de Impactos Críticos por todo su cuerpo, y viajando al Más Allá. Por ello, restar Ataque para sumar Defensa es una opción muy buena para los PJ's menos diestros, y permite escapar de los oponentes más fieros y con mejor esgrima, o buscar su flanco y herirles aprovechando esta ventaja, poniendo las cosas más equilibradas.

Cuidado con las **criaturas grandes**, pues son **inmunes** a Impactos Críticos, y la decepción puede ser enorme cuando el Guerrero de turno comprueba que su arma no puede decapitarla de un solo tajo. Pero atención a las tiradas abiertas, pues un daño lo bastante alto, puede mandar al Infierno al Troll más poderoso de los ejércitos de la Sombra. Los seres más descomunales, deben ser alcanzados por hechizos poderosísimos o armas legendarias para tan siquiera hacerles mella, y, aunque es fácil alcanzarles, sus duras pieles o blindados corpachones apenas sienten los golpes y tajos de las armas convencionales. Estáis avisados.

Las armas no soportan una **tirada abierta** más allá del **umbral máximo** de su Resistencia, y una muy alta puede desmontar una espada, hacer que el palo de un martillo de guerra se astille o que nos quedemos con una daga partida en la mano. *Excalibur, la legendaria espada del mítico rey Arturius, se quebró en mil pedazos cuando intentó vencer a Lancelot, que tenía la extraña maldición de no poder ser vencido jamás en un combate de pares, un precio muy alto por romper algo que era más duro que el metal estelar.* Hasta las armas mágicas tienen este umbral, y las convencionales deben tirar su Resistencia cuando golpean la dura piedra, o a una criatura mágica especialmente dura, o se enfrentan a un filo de metal arcano (*Mithril, Medant, Uslang, etc*). Siempre que se saque **más de 200** en un resultado de Ataque, se debe tirar la Resistencia del arma, y si es mágica, el umbral aumenta un **+50** por cada **+5 mágico** (y no de calidad superior) que posea la misma. Esto funciona de forma muy sencilla: la Resistencia viene marcada por un **número de rotura**, el cual marca el límite de castigo vibratorio que aguanta el objeto. Se tira un d100, si se supera éste número, el arma **se rompe**, y si es de madera, queda completamente inutilizada y sin posibilidad de ser recuperada de nuevo. Esta regla es **opcional**, y se puede omitir para las ocasiones más estándar, dejándola para situaciones especiales, como las anteriormente citadas. Hay armas legendarias que aguantarían un nº de rotura inverosímil, pero no están al alcance de cualquiera, además, no están a la venta.

ASALTO-SORPRESA: TIEMPO MUERTO

¡Qué faena cuando a un jugador le pillan literalmente mirando las musarañas cuando empieza un combate! Naturalmente, el efecto contrario es mucho más esperanzador o emocionante para el PJ, pues sorprender al enemigo (*ya sea al preparar una emboscada, o porque el Pícaro*

del grupo ha conseguido acercarse por la espalda a un enemigo para despacharlo de un solo y rápido movimiento de flanco letal). El **Asalto-Sorpresa** es un asalto al **comienzo** de un combate, en el cual **no se tira Iniciativa**, ya que los PJ's o criaturas sorprendidos no estaban preparados para responder adecuadamente a esa agresión, por muy heroicos y experimentados que fuesen. En este asalto, los agresores actúan primero, y los sorprendidos sufren un penalizador de **-40** a su bonificación de Defensa, **pierden su bonificación de Agilidad**, y además. Se pueden añadir dos penalizadores más: **-15** por el flanco, y **-20** por la espalda.

Es el Director de Juego quien decide si un asalto-sorpresa debe ser tratado como tal o no, aunque puede pedir a las víctimas u objetivos, en el caso de ser los miembros del Reparto, tiradas del Grupo de Percepción a tal efecto (*Escuchar, Otear el Horizonte, Buscar, etc*), para que puedan evitar la emboscada o este acto traicionero y vil por parte de los agresores malignos. Quienes superen la CD perceptiva, no se considerarán bajo los efectos del asalto-sorpresa y, aunque son atacados igualmente, pueden tirar Iniciativa con completa normalidad, o declararse en Defensa Parcial o Total para repeler el ataque, pero aquellos que no se hayan dado cuenta, sufrirán el mismo con total normalidad.

Veamos cómo podemos distinguir el **Asalto-Sorpresa** del que no lo es:

- Cuando un PJ o criatura es **sorprendido** por un grupo de atacantes, y éste no era consciente del peligro o zona activa que se declara en tal lugar.
- Cuando una criatura de **naturaleza mágica o divina** ataca por primera vez a los héroes y tiene una BO superior a 200, se puede permitir el lujo de desenvainar o agredir a velocidades poco terrenales, lo que se considerará **asalto-sorpresa**.
- Cuando un Pícaro obtiene éxitos en las tiradas de subterfugio necesarias para acercarse a una víctima lo bastante, se considerará **asalto-sorpresa**.
- Cuando unos héroes o criaturas preparan con éxito una emboscada, y los objetivos fallan en sus CD's del Talento de Supervivencia a tal efecto.
- Cuando un Mago distorsiona de algún modo la realidad física o ralentiza el tiempo en algunas zonas activas, puede aplicar bajo la supervisión del Máster las reglas del **asalto-sorpresa**.
- **Cuando un jugador está distraído antes de un combate, se declarará para él asalto-sorpresa.**

PREPARAR UNA EMBOSCADA

Aunque existe una Habilidad al respecto, y los Montaraces son los maestros en la materia, la preparación de una emboscada es algo que los PJ's deberían hacer con enemigos superiores o mejor pertrechados para el combate, pues conseguir el Asalto-Sorpresa puede ser muy perjudicial para los adversarios, y los objetivos sorprendidos, son especialmente vulnerables al ataque coordinado de los aventureros que saben ponerse de acuerdo en una situación así, pero cuidado, la emboscada puede ser abortada en el momento que alguna de las criaturas se percate de ella, y puede ser que el tiro salga por la culata. Más vale anticiparse inspeccionando el terreno y realizando una serie de preparativos preliminares o teniendo en cuenta los siguientes factores:

- La **trayectoria** o recorrido del objetivo es crucial, pues saber por dónde van a pasar es vital para elegir adecuadamente el sitio ideal para el asalto-sorpresa. Por ello, más vale preparar sobre la arena el posible itinerario de los enemigos o marcar en un mapa los accidentes orográficos, las elevaciones del terreno o los árboles y edificaciones del mismo.
- El **tiempo** de preparación es crucial, pues, a mayor cantidad de éste disponible, mayores son las posibilidades de éxito. Cualquier acción precipitada, puede ser la última de todas ellas, y exponer al grupo a una muerte segura o a bajas muy valiosas.
- Los **medios** disponibles, como empalizadas, trampas, defensas naturales, murallas o pasos elevados y precipicios, cualquier ventaja del terreno puede valer, aparte de la utilización de redes, armas de proyectiles o lanzamiento de conjuros, que aquí pueden ser los grandes protagonistas. Cegar con un hechizo de luz a los oponentes para después sacudirles a mansalva es un método rápido, efectivo y poco complicado de obtener ese asalto-sorpresa tan deseado.
- Las **capacidades**, pues han de ser ponderadas ahora las Habilidades marciales o combativas del grupo, y de qué manera cada uno debe ubicarse en la emboscada o qué medios usar como los más efectivos, para causar el mayor daño posible en el menor tiempo posible. A veces, la mejor manera de ayudar para algunos, es, simplemente, haciendo de vigías en una posición elevada, o, simplemente, no hacer nada hasta el momento adecuado.

A LO BESTIA: COMBATE SIN ARMAS

Hay PJ's que parecen salidos de las cavernas directamente, capaces de liarse a cabezazos con un minotauro y ganarle por dureza de cráneo, o de partir a puñetazos una coraza, aunque esto sólo podría hacerlo una deidad o un ser sobrenatural. Pero, aun así, en combate, los monjes orientales o los Guerreros de cuerpo a cuerpo con artes marciales pueden ser terribles amenazas en estos enfrentamientos, y salir victoriosos de ellos sin ningún rasguño. Normalmente, salvo excepciones, los luchadores marciales no llevan apenas protección, y se fían de su Defensa Adrenal para esquivar los ataques de sus enemigos, de los cuales se zafan con movimientos ligeros y elegantes, o la celeridad salvaje de un bárbaro norteño en las densas tundras del Yermo.

Si no se es competente en Combate Marcial, se puede usar la bonificación de Agilidad o Fuerza para atacar, pero se recibe un penalizador a todo Ataque de **-20**, y el oponente armado tiene derecho a un **ataque de oportunidad** para repeler este acto ofensivo. Los que son competentes en alguna de estas Habilidades, pueden usar sus artes como si de un arma corporal se tratase, y no reciben ataque de oportunidad cada vez que agreden a sus objetivos con este entrenamiento marcial. Los animales y criaturas malignas con **armas corporales**, como cuernos, garras, tentáculos o apéndices de todo tipo, son considerados "enemigos equipados" a todos los efectos, por lo que se comportan de cara al reglamento como los monjes orientales, sólo que poseen su propia tabla de Ataque (*Garras y Cuernos, Colmillos y Tentáculos, ver más adelante*). Los animales con ataque de colmillos o garra pueden llegar a inocular **ponzoñas** ubicadas en glándulas especialmente preparadas para segregar veneno, como ciertos reptiles de pequeño tamaño, algunos anfibios y ciertas versiones más grandes de

insectos gigantes, pero estos últimos son menos abundantes (*se dice que hay caracoles del tamaño de una carroza, eso habría que comprobar sino es una leyenda de ultramar*).

COMBATE ARMADO: REGLAS BÁSICAS

Un PJ debidamente equipado y competente con el armamento que usa, recibe una serie de bonificaciones al Ataque, las cuales le permiten servirse de una o varias Habilidades ofensivas, asegurando su éxito a la hora de impactar o alcanzar objetivos hostiles, defenderse mejor de las agresiones y asegurar su supervivencia en situaciones límite. Las armas son una garantía de salvaguarda personal, y los Guerreros los maestros indiscutibles de este arte, aunque los Clérigos y Montaraces no se quedan atrás, y los Pícaros son buenos zapadores y artistas de la estrategia de combate acrobática por los flancos y puntos débiles del enemigo. El arte de la lucha bélica impone también cierta disciplina y entrenamiento marcial en el uso de las armas, los mercenarios y la soldadesca pasan largos meses de privaciones, maniobras y adiestramiento militar severo para convertirse en diestros combatientes, y los resultados son, a corto plazo, realmente sorprendentes.

Distinto, muy distinto es saber manejar un arma, que tener un entrenamiento intensivo en ellas, y un conocimiento que permite empuñar varios tipos sin restricciones, sacar ventaja de ellas o imponerse en un enfrentamiento a los que no están acostumbrados a situaciones de meleé o larga distancia, y las distintas variantes que se pueden alternar entre ambas. Por eso, el Guerrero representa la clase de aventurero más competente con ellas, pues se supone que ha recibido este adiestramiento especial militar en algún momento de su vida, y ha formado parte de algún ejército como recluta, suboficial o incluso como capitán de alguna tropa feudal de algún señor de menor importancia, pero con suficientes medios para permitirse un cuerpo de alguaciles o una mesnada a sus órdenes. Los caballeros, cuerpos de élite de luchadores bien equipados a caballo o Caballería Pesada, poseen normalmente un séquito de hombres de este tipo, asalariados o voluntarios, reclutados por la fuerza o escogidos de entre la juventud de las aldeas, para servir los intereses de su señor y defender las fronteras de las incursiones enemigas, u hostigar los feudos y posesiones de un noble rival.

Las hay ligeras e intermedias, pesadas y mandobles, largas lanzas y alabardas, mazas capaces de incrustar un cráneo entre los hombros de su dueño o espadas bastardas y tizonas, las cuales pueden ser empuñadas a una mano o a dos, para sacar mayor provecho de sus propiedades en combate.

No ser competente con un arma, implica una penalización de **-80** a todas las maniobras con ella, pues se considera que el PJ jamás ha sido una de este tipo, aunque se salva si domina el **Talento** del grupo de armamento al que pertenece la misma (*si eres competente con martillos y mazas, pues manejas un martillo con una bonificación menor, pero sin penalizador alguno, pues estás entrenado en el Grupo de Habilidades*), entonces, podrá utilizarla de una manera parcial y no tan efectiva como su armamento predilecto, pero, al fin y al cabo, podrá emplearla sin excesivos problemas. Este inconveniente de no estar familiarizado con un Grupo de armas es bastante realista en combate armado, y los PJ's o miembros del Reparto lo pasarán

terriblemente mal si empuñan algo que no tienen ni idea de cómo usar (*lo que en la realidad sería factible, pues nosotros jamás hemos empuñado una tizona*).

En fin, el **combate armado** posee también una serie de reglas, las cuales mencionamos a continuación:

- Usar un arma con la que **no se es competente**, implica un penalizador de **-80** a esa Habilidad. Esto se aplica para combate en todo momento, y también se suma a los penalizadores o bonificadores por Movimiento, Posición, Situación o similares.
- Usar un arma sin capacidad, pero con **competencia en el Talento**, implica usar el bonificador numérico de la CB, lo que evita el penalizador de -80 a todos los efectos.
- Un héroe diestro que intente usar la misma arma con la **mano contraria** o viceversa, sufre un **penalizador al Ataque de -40**, para reflejar el hecho de que el cambio de extremidad dificulta enormemente su pericia con la Habilidad. El Ambidextrismo es una Ventaja que evita largamente este problema, ya que si hieren al PJ en la mano portadora del armamento, puede escoger seguir peleando con la otra sin problema alguno.
- Un PJ sin la Ventaja de Ambidiestro, sufre un penalizador de **-40** en la mano diestra y de **-60** en la mano siniestra cuando empuña dos armas ligeras (*como por ejemplo, dos dagas, dos estoques, dos floretes, etc.*).
- Un PJ **con la Ventaja Ambidextro**, sufre un penalizador de -20 en la mano diestra y de -40 en la siniestra a la hora de manejar dos armas ligeras (no podría llevar dos intermedias o pesadas, a no ser que posea un atributo de Fuerza que le permita realizar ese prodigio por tiempo limitado), y puede realizar **dos ataques** en el mismo turno de Iniciativa, guardándose una acción estándar de las dos que posee en el mismo.
- Un PJ armado contra otro desarmado, puede realizar un **ataque de oportunidad** sobre su objetivo sin instrumento ofensivo, pues se considera que, al estar en desventaja clara, cualquier maniobra del desarmado genera una situación desfavorable para él, exhibiendo sus puntos débiles al ponerse al alcance del armamento. Los PJ's con artes marciales, aplican esta misma regla contra los que no poseen estas disciplinas de combate y están desarmados.
- Un PJ con un arma **a distancia**, puede atacar a un objetivo a menos de 10 mts con un bonificador adicional de **+20**, ya que la potencia de salida del arco o la ballesta es mucho mayor. Sin embargo, éste, en meleé, sufre un penalizador de **-20**, pues muy difícil concentrarse en un blanco que tienes prácticamente pegado a ti.
- Las **armas a distancia**, requieren de **uno o más turnos** para ser preparadas, o armadas, y de uno o más turnos para ser cargadas debidamente y apuntar a un blanco. Ningún combatiente puede, en el mismo turno, preparar un arco y disparar con él, es **imposible** (*al menos para criaturas terrenales, por supuesto*).
- En un **mismo turno**, un arco puede ser cargado y disparado hasta **una vez por acción**, con un penalizador de **-40**, pero se pierden las dos acciones, con las consecuencias que ello conlleva (*el no poder defenderse, es algo bastante malo para un miembro del Reparto*).
- Las **ballestas**, *no pueden ser preparadas y disparadas en el mismo asalto*, sino que deben esperar a estar tensadas y con el virote puesto o el objetivo apuntado para poder efectuar el disparo (*por lo que esto lleva más de un asalto o dos, normalmente, hasta tres o cuatro*). Esto reduce mucho su efectividad en mitad de un encuentro, pero son muy eficaces para emboscadas, golpes de mano o al comienzo del mismo.

MOVIMIENTO EN COMBATE: FRENTE, FLANCOS Y ESPALDA

Moverse por un campo de batalla alegremente, repartiendo tajos a diestro y siniestro sin recibir apenas un rasguño, eso no se lo cree ni el Máster más estúpido, y un PJ demasiado descerebrado no aguanta ni medio minuto en pie en medio de una refriega de esas características. **Nova System** se basa en una aproximación al realismo de los combates del Alto Medioevo, y quiere recrearlos en toda su crudeza y fidelidad, representando por ejemplo la dificultad de maniobra con una armadura, o la letalidad de las pesadas y demoledoras armas usadas en ese tiempo. Aunque dentro de una ambientación fantástica, no nos olvidemos que los estudios de estrategias modernos, expertos militares y eruditos o arqueólogos y antropólogos han arrojado mucha luz acerca de esto, y las descripciones más detalladas han llegado hasta nosotros, a través de los relatos de batallas y crónicas de guerra de los romanceros populares y monjes copistas de la época. Por ello, un jugador que se precie debe tener muy en cuenta estas reglas, si quiere disfrutar de un encuentro adaptado completamente a lo que sería en la realidad, aunque algunos detalles grotescos (*como mutilaciones o carnicerías provocadas por armamento pesado*) pueden ser omitidos por el DJ si hay personas demasiado sensibles en el grupo de juego (*no hace falta ser tan explícito con los Impactos Críticos, nadie quiere saber qué vertebras o qué parte de la tráquea ha perdido un Goblin si ha sido decapitado por el bestia del Enano del grupo*).

Antes de entrar de lleno en el movimiento en combate, debemos tener en cuenta la posición del héroe en el campo de batalla, y los distintos puntos de alcance o de contacto que posee respecto a otros combatientes, sean enemigos o aliados:

- El **frente**, es la parte frontal del luchador, aquello que ve cuando está mirando hacia delante, es decir, su parte menos expuesta a los ataques, pues es donde sus sentidos y su Defensa apenas se ve modificada cuando recibe un ataque procedente de una criatura hostil. No se reciben penalizadores cuando un oponente ataca este punto de alcance, y es fácil esquivar o parar si se tiene la pericia adecuada. Con un arma de meleé, se tiene un **alcance** efectivo con ella de **2 mts**, el cual se llama **zona activa** del combatiente.
- Los **flancos**, son las partes laterales del luchador, aquellas más expuestas con respecto al frente y que necesitan de alguna maniobra visual, auditiva o motriz para ser defendidas adecuadamente y recibir ataques por parte de criaturas hostiles sin penalizador alguno. Normalmente, cualquier ataque desde el flanco causa un **penalizador** de **-15** a la Defensa.
- La **espalda**, es una parte bastante expuesta del luchador, pues no tiene consciencia o capacidad perceptiva para cubrir las deficiencias de mostrar este punto de alcance a los enemigos, por lo que es necesario girar o maniobrar de forma rápida, o ser una criatura excepcionalmente diestra o sensible para darse cuenta de un ataque de esta gravedad, al que sólo la armadura o protección corporal puede impedir realizar un casi seguro Impacto Crítico. Si el PJ se ha dado cuenta, recibe un penalizador de **-20** a la Defensa cuando cubre su espalda, pero si no se ha dado cuenta, se aplicará además la regla del **asalto-sorpresa: -40** adicional a la Defensa y la pérdida del bonificador de Agilidad por estar completamente indefenso frente a éste. Es por ello que las unidades de Infantería marchan en formación cerrada, ¿de qué manera sino iban a evitar esta debilidad tan manifiesta?

Naturalmente, tanto las criaturas como los PJ's se mueven normalmente por lo ancho y largo del campo de batalla, lanzando conjuros, maniobrando cuidadosamente para no resultar dañados o esquivando con piruetas a la velocidad del relámpago a sus atacantes más fieros, para ganar su espalda y apuñalarlos sin piedad. Aunque los enfrentamientos de cinco o seis aventureros no puede considerarse un combate en toda regla, ya que no hay una patrulla o pequeño ejército propiamente dicho (*la unidad mínima, la compañía, posee unos sesenta a cien hombres*), ¿qué ocurriría si los PJ's decidiesen formar en perfecto orden con sus escudos en alto y avanzar ordenadamente para machacar a sus enemigos? ¿Cuál no sería la sorpresa del sargento Orco, al comprobar que sus enemigos más odiados han dado una paliza a sus bersékeres, pues no ofrecen puntos de contacto visibles?

Las **criaturas grandes** poseen un frente de más alcance, pues su línea visual se **duplica o triplica**, además que su penalizador por el flanco es **inexistente**, ya que su altura descomunal le permite ver un arco de 180° completo, en el que los atacantes ya no tienen nada que hacer, salvo guardar las distancias y evitar ataques de área o derribo y aliento elemental a mansalva. Sin embargo, todas las criaturas de categoría de tamaño superior son más fáciles de alcanzar dado su enorme tamaño, y sufren un penalizador efectivo de **-40** a su Defensa frente a enemigos de menor estatura. Nadie puede flanquear a una criatura grande, y sí ganar su espalda, pero son literalmente **inmunes** al Flanqueo del asesino o el Pícaro, o a los Impactos Críticos, simplemente, acumulan pequeños o masivos daños hasta perecer fruto de un colapso cardíaco y respiratorio general. Una auténtica lástima, ¿verdad? Sin embargo, los hechizos de área son tremendamente efectivos en este sentido, pues la bestia se los come literalmente, y sus daños son devastadores para criaturas con tanta masa corporal.

MOVIMIENTO EN COMBATE: ZONAS ACTIVAS Y ZONAS INACTIVAS

Los Guerreros más experimentados saben perfectamente que moverse por un área llena de Orcos o Goblins armados hasta los dientes tiene sus riesgos, a veces es mejor permanecer quieto en el sitio, o acabar con el enemigo más cercano para ayudar a los compañeros del equipo a salir indemnes del enfrentamiento. Analizar cuidadosamente estas reglas, puede impedir que un paso en falso lleve al más legendario de los héroes a una muerte patética y casi imposible de evitar. Pensad muy bien antes de caminar alegremente en mitad de un encuentro, hacer el idiota puede costarle la ficha no solo al imprudente, sino también a todos sus acompañantes (*las bajas siempre desequilibran un combate a favor de la facción que las ha producido primero*), y con ello, acabar la campaña de manera ridícula en una simple escaramuza con asaltantes de caminos.

En un combate, distinguimos entre dos tipos de zonas o puntos de contacto en desplazamiento:

- Las **zonas inactivas**, que son las que no tienen a ningún miembro del Reparto o criatura hostil manejada por el DJ en la trayectoria de un PJ determinado, y no significan riesgo alguno, por lo que moverse por ellas no cuesta más que una maniobra estándar común (andar, correr o cargar por esa zona sin penalizadores o ataques de oportunidad).

- Las **zonas activas**, son las que poseen algún PJ ocupándolas o alguna criatura enemiga, o están **amenazadas** directamente por el frente de algún luchador hostil. Atravesar estas siempre implica un riesgo para el miembro del Reparto, y se suele recibir un ataque de oportunidad. Para moverse, se pueden usar **maniobras evasivas**, que funcionarán siempre que el ataque o ataques recibidos no tengan éxito alguno (usar conjuros enajenadores, evita estos ataques de oportunidad completamente).

Aun así, pasar a través de una zona activa también implica situaciones diferentes, como es el caso de que esté una **criatura aliada** en ella, por lo que la maniobra evasiva no es necesaria, y se puede pasar a través de esta zona sin ningún problema, ya sea andando, a la carrera o cargando. Distinto es cuando se trata de hacer sobre una zona hostil, en la que de seguro seremos interceptados y eliminados si no nos andamos con cuidado. Los **ataques de oportunidad** siempre se resuelven de **manera automática y gratuita**, antes de que la Iniciativa de un PJ o sus momentos de turno puedan reaccionar para intentar maniobras evasivas adicionales (*dentro de la lógica, esto es virtualmente imposible para criaturas terrenales*).

Las armas de **larga distancia no** tienen ataque de oportunidad, aunque una criatura enemiga pase a gran velocidad por una zona activa perteneciente a un arco o una ballesta. Simplemente, depende de la velocidad de respuesta del arquero o tirador, que, si es lo bastante competente, puede abatir al fugitivo y dirigir su atención de nuevo al combate, sin apenas inmutarse por ello (*nuestro Montaraz Elfo, sería capaz de eso y mucho más en conceptos de juego*). El alcance de un ingenio de estas características, entre **100-200 metros para los arcos** y **200-400 metros para las ballestas**, les hace armas muy valiosas para impactos a largas distancias, y en habitaciones cerradas o pasillos angostos, son casi inútiles. Por ello, es recomendable estar entrenado en la corta y la larga, así se evitan desventajas graves cuando se llega al cuerpo a cuerpo (*un único +20 a la meleé, puede ser inútil frente al Goblin más patético, creedme*). Si el enemigo está demasiado cerca, es mejor soltar el arco (*acción gratuita*) y desenvainar (*acción estándar*), antes de que sea demasiado tarde.

MOVIMIENTO EN COMBATE: CORRIENDO A LO LOCO

Una carga es una carga, y los luchadores más veteranos saben que un flechazo a tiempo o apartarse si te has dado cuenta antes del encontronazo o topetazo, es una garantía para no ser derribado, perder el equilibrio y caer de espaldas al suelo, quedando claramente desprotegido e indefenso frente al enemigo (*que le basta atacar a un objetivo indefenso y no pifiar, para rematarlo y dejarlo seco en el sitio*). Pero para realizar una carga correctamente, se necesita una distancia aproximada de **10 mts** como mínimo para empezar a correr, un trayecto **en línea recta** el que no haya obstáculos **ni zonas activas** (*amenazadas u ocupadas por criaturas hostiles*), y que el objetivo no esté equipado con una **lanza**, la cual obtiene una bonificación de **+20 contra cargas** de cualquier tipo. Además, las armas de proyectiles o los conjuros de batalla pueden detener al enemigo en mitad de la carrera, que, si es alcanzado, interrumpe de inmediato su carga, y debe realizar la correspondiente Salvación para no caer a plomo (*y a veces, disecado como una momia*) en el sitio del impacto.

Si una carga sale exitosa, entonces se puede golpear al enemigo con el empuje de la inercia de la misma, con un +20 al Ataque de topetazo y usando la bonificación de Fuerza o Habilidad adecuada a tal fin (*con Lucha Callejera, o con Artes Marciales, un demoledor puñetazo o culatazo puede enviar los dientes del adversario a la Osa Mayor o en órbita estable*), entonces, el objetivo debe sacar un resultado igual o mayor a la tirada de topetazo ($d100+20+bonificador\ de\ Fuerza\ del\ atacante$) en una Salvación de Reflejos o Física, para mantenerse incólume y no sentir apenas el impacto directo. Si no, la caída le produce un ataque estándar en la **Tabla de Caídas e Impactos**, con una bonificación igual al del empujón del atacante (*sus resultados pueden ser terribles, pues el golpe se recibe por la espalda, al caer hacia atrás contra el pavimento, puedes hasta desnucarte*). Si la carga no sale bien, la Salvación de Reflejos debe realizarla el PJ, para no perder el equilibrio y llevarse un impacto similar con **la mitad** de su bonificación de ataque en carga.

TAMAÑO DE LOS PERSONAJES Y CRIATURAS EN COMBATE

Uno de los aspectos más importantes a tratar de cara a las reglas es el **tamaño** de los PJ's y las criaturas o PNJ's hostiles en el Escenario de Combate, pues es difícil saber si un enemigo lo bastante pequeño tiene la misma dificultad para ser alcanzado que uno grande, enorme o gigantesco. Observamos que la mayoría de los humanoides y seres inteligentes o razas civilizadas o con la capacidad mental suficiente como para desarrollar armamento y armaduras o protecciones de batalla y técnicas de combate o asedio, son de tamaño **mediano**, esto es, desde 1'50 mts hasta los 1'80 o más, pero nunca superando los 2'10 mts de estatura, a partir de los cuales una criatura puede ser considerada de tamaño **grande**. Por debajo, es decir, de 1'50 mts de estatura o inferior, se considera **pequeña**, y por debajo de 1 metro, **diminuta**. Por encima de grande, a partir de los 2'70 mts de estatura, consideramos a una criatura **enorme** (*por ejemplo, un Troll o un Cuimi Kieri ronda lo enorme, no lo grande*), y a partir de los 3'20 metros, se considerará **titánica** (*los Gigantes y Dragones jóvenes, son todos titánicos en cuanto a tamaño y peso*). Esto hace que aumentar las categorías de tamaño o disminuirlas introduzcan mejoras o penalizadores respecto al ser que combaten, especialmente frente a un héroe o PJ, que suele ser de tamaño mediano (*aunque los hay grandes y hasta enormes, incluso pequeños o diminutos*). No siempre es lo más adecuado ser más grande, pues esto penaliza seriamente la BD del defensor respecto al luchador de tamaño medio (es más fácil acertar a un enemigo de categoría superior de tamaño, que a uno inferior), aunque si es más pequeño, es más difícil acertarle, pues bonifica su BD.

En las **Ventajas** vienen reflejados los **bonificadores** y **penalizadores** correspondientes, aunque vamos a introducir las siguientes reglas universales para facilitar las cosas:

- Cada **categoría de tamaño superior**, penaliza la BD en **-20** respecto a un atacante de tamaño una categoría inferior o mediano (*por ejemplo, un ser de tamaño enorme penaliza hasta un -40, pero un ser de tamaño grande sólo un -20*).
- Cada **categoría de tamaño inferior**, bonifica la BD en **+20** en relación a un atacante de tamaño una categoría superior o mediana.

- Cada **categoría de tamaño superior** respecto a **mediano**, bonifica en un **+10** las **puntuaciones finales de Fuerza y Constitución**, pero penaliza en **-20** la CB de **Agilidad**.
- Cada **categoría de tamaño inferior** respecto a **mediano**, penaliza en un **-10** las **puntuaciones finales de Fuerza y Constitución**, pero bonifica en un **+20** la CB de **Agilidad**.
- Las criaturas **grandes, enormes y titánicas**, son **inmunes** a los **impactos críticos** por parte de criaturas **medianas**, pero usan tablas propias si estos se producen (*lo que no quiere decir que no se aplican, sino que se usan otras reglas y tablas*).
- Las criaturas **grandes, enormes y superiores**, poseen un arco de visión efectivo de **180 grados**, por lo que se considera **imposible flanquearlas**, pero no aplicarles el bonificador de **por la espalda**.
- Las criaturas **pequeñas, diminutas** o inferiores, sufren el **doble de daño** por parte de los **impactos críticos** de criaturas por encima de **mediano** (*es lógico, dado que la fuerza e inercia de sus impactos son devastadores para los seres pequeños, aunque es más difícil alcanzarlos, pero si los pillan, adiós buenas*).
- Las criaturas **grandes, enormes o titánicas** y superiores, pueden hacer **ataques de área** en su arco de visión periférico, impactando con un solo ataque a **todos los objetivos** situados en su área de amenaza. **No pueden hacerse ataques múltiples con esta opción, sólo un ataque de área por asalto con la máxima bonificación o BO aplicable**.
- Las criaturas por encima de **mediano** o por debajo, si son iguales a su oponente, aplican las **mismas reglas** que si combatiesen dos PJ's o enemigos medianos (*por ejemplo, un Troll contra otro Troll, un Dragón contra un Titán, etc.*).
- Cada categoría de tamaño **superior**, resta un **-20** a la hora de calcular el potencial de un **impacto crítico** en la tabla aplicable.
- Cada categoría de tamaño **inferior**, suma un **+20** a la hora de calcular el potencial de un **impacto crítico** en la tabla a tener en cuenta.

PRESAS Y PROYECCIONES: LUCHA LIBRE EN LA ARENA

Algunos PJ's son bestias por naturaleza, y gustan de agarrar a sus adversarios para detener su ira, o inmovilizarles y darle un buen puñetazo como advertencia para la próxima vez, incluso un monje oriental que consiga una presa o llave, puede intentar canalizar su Ki para asestar un demoledor ataque final, el cual mande a la inconsciencia directa a su objetivo (*y a veces, "sayonara, baby"*). Pero está claro que nadie se va a estar quieto al ser agarrado, y tratará de zafarse de la presa del atacante de una manera u otra, lo que implica una serie de reglas que han de ser tenidas en cuenta antes de nada:

- Siempre que un PJ o criatura inicie una **presa**, recibe un **ataque de oportunidad** del objetivo, el cual, si tiene éxito, aborta la presa de inmediato. Los PJ's con Habilidades de Artes Marciales o Lucha Callejera, **ignoran** por completo este ataque, pues saben cómo moverse para esquivarlo sin dificultad y agarrar al enemigo sin problemas.
- Cuando la presa tiene éxito y ha sido iniciada, el objetivo puede tratar de zafarse con una **prueba de Fuerza** contra la CB del presador, o realizar una prueba activa de la

Habilidad evasiva adecuada para escaparse (*como por ejemplo, un Escapismo*). Si la prueba enfrentada es superada, la presa termina y el presado se libera de la presa.

- Si el presado intenta **otra presa** como respuesta a la recibida, puede hacerlo aplicando las normas anteriores, pero se tienen en cuenta todos los pasos y ambos están sometidos a las reglas, como si cada una fuera una presa aparte. Otros PJ's pueden ayudar o entrar en la presa, pero siempre en su momento de Iniciativa y cuando la ocasión lo permita.
- Si un objetivo está presado, se puede tratar de **inmovilizarlo**, realizando una prueba de Fuerza contra una Habilidad o la CB del objetivo, entonces, quedará inmovilizado por espacio de **un asalto**, en el cual estará **indefenso**. En el siguiente, puede tratar de liberarse de manera normal. La Habilidad de Pancraccio ayuda mucho a este respecto, tanto para defenderse como para iniciar un procedimiento similar.
- Si un objetivo está presado, se puede tratar de **estrangularlo**, realizando una prueba de Fuerza o Pancraccio (*o Habilidad similar*) contra una similar del presado, si la prueba del atacante vence, entonces empezará un ahogamiento o asfixia, y se aplicarán las normas referentes a este punto. En el siguiente asalto, se puede tratar de liberarse de la presa si se saca la Salvación Física correspondiente para aguantar la respiración. Si se permanece bastante tiempo realizando un estrangulamiento, entonces el objetivo puede caer inconsciente, e incluso morir.
- Si el objetivo está presado, se puede intentar un **ataque de cuerpo a cuerpo**, con un bonificador especial de **+20** a esta maniobra, pues el presado está demasiado ocupado en liberarse como para percatarse de que el PJ o criatura maligna trata de agredirlo tan de cerca. La combinación de presas y ataques de meleé, puede ser un arte de lucha tan espectacular como demoledor (*el pancraccio de los griegos antiguos, o la lucha libre americana, por ejemplo*).

OJO DE HALCÓN

Los PJ's diestros con el arco o la ballesta, pueden estar sometidos a mucha tensión adicional si apuntan sobre blancos mezclados en combate con sus compañeros, o se enfrentan a criaturas tan rápidas, que se plantan frente a frente a la velocidad del pensamiento. Llegar más lejos tiene sus penalizaciones, y las flechas sin apenas impulso se pierden en el campo de batalla sin llegar a tocar el blanco prefijado. Disparar a un solo blanco entre varios tiradores es un arte de guerra tan viejo como el mundo (*de muchos disparos, alguno tiene que dar en el blanco y producir un Impacto Crítico, caramba*), y que tiene efectos sorprendentes cuando sabe usarse en combate adecuadamente. Las flechas incendiarias son efectivas contra las guarniciones y fortalezas enemigas, pueden iluminar una bóveda oscura, o incluso carbonizar a una criatura extremadamente sensible a las llamas en el acto. Si se dispone de un tirador élfico en el grupo, mejor que mejor, pues los arqueros del Alf-Heim son rápidos, diestros y precisos como el viento, y pueden atravesarle la garganta a un Orco a la carga a casi cien metros de distancia o más. Nunca subestiméis el poder de estos Grupos de armamento, pues pueden darle una desagradable sorpresa a más de un héroe despistado y que confía demasiado en sus armas de meleé. Observamos las siguientes reglas en el combate "a distancia":

- Un PJ armado con un **arco largo o corto, compuesto** o similares ingenios, debe **armar** su ingenio de proyectiles antes del combate o enfrentamiento, mientras tanto, lo debe

- llevar desmontado, para evitar que sus piezas pierdan tensión o elasticidad plástica, lo que es lógico dentro de una ambientación realista. Este procedimiento, debe ser declarado de antemano antes de un combate, y se necesitan de **dos a tres asaltos** para concluir la maniobra con éxito, aunque puede realizarse con una prueba de Fuerza a **-20** en un solo turno, siempre que el aventurero tenga las agallas necesarias y el potencial para realizarlo tan rápido. Cada asalto adicional preparando el arma, le da un bonificador de +5, con lo que, tras tres asaltos, este penalizador se reduce a +0.
- Un Pj armado con un **arco largo o corto, compuesto** o similares ingenios, debe cargar su arma primero para poder disparar, necesitando de **una acción** estándar para preparar el arma, y de otra para dispararla sin penalizadores. Aun así, puede permitirse cargar y disparar en una sola acción, pero tiene un penalizador de **-40**, aunque si lo hace dos veces, no podrá defenderse normalmente en ese asalto.
 - Un PJ armado con una **ballesta ligera o pesada**, necesita preparar primero el ingenio de proyectiles, tensando el arco mediante una polea o pedal y realizando una prueba de **Fuerza a CD 30** para una ligera y de **CD 40** para una pesada para finalizar su tarea, a la vez que ubica el virote en el ánima del lanzador de larga distancia. Además, debe apuntar y fijar un blanco, algo que necesita un total de **dos a tres asaltos** para ser consumado plenamente. Se puede tratar de cargar y disparar una ballesta en un mismo asalto una sola vez, con un penalizador de **-60** a todas las pruebas relacionadas con este ataque (*tanto al cargar como al disparar*).
 - Un PJ armado con un arco o ballesta y cargando o corriendo, sufre un penalizador de **-40** a su Ataque a Distancia al estar en pleno movimiento, lo mismo sucede si intenta disparar contra blancos en movimiento acelerado. Si hay obstáculos en el camino, debe realizar además alguna prueba de motricidad o desplazamiento por terreno accidentado para poder terminar su maniobra adecuadamente.
 - Un PJ apuntando a un objetivo enzarzado en combate con un compañero, sufre un penalizador de **-40** a apuntar y disparar con su arma, aunque puede permanecer varios asaltos apuntando (hasta un máximo de cuatro asaltos, con un bonificador de +20), para reducirlo a **-20**, al haber estado preparando el impacto.
 - Las **flechas incendiarias**, además de provocar el daño habitual por proyectil cuando impactan, pueden acabar prendiendo en el cuerpo del objetivo, si éste posee puntos inflamables en su protección torácica o pelo abundante (*un Orco, suele arder como una tea, al ser bastante peludo el muchacho*). Por asalto que permanezca en llamas, debe realizar una **Salvación de Reflejos a CD 50** para tratar de apagarse el cuerpo, aunque si se arroja a un depósito con agua o se lanza un hechizo acuático, puede hacerlo al instante (*o si está bajo los efectos de una Resistencia al Fuego*).
 - Las **flechas incendiarias**, aunque no producen graves daños en estructuras de madera o portones blindados con base de este material, pueden acabar prendiéndola si el número de ellas que cae en las mismas es lo suficiente como para dañar al menos el 20% de su superficie, con lo que empezará a arder y dañarse en cada asalto de combate bajo los efectos de las llamas. Si la estructura es apagada con agua o se le lanza alguna clase de hechizo protector, esto no tendrá lugar de modo alguno, al menos hasta que la estructura esté de nuevo seca y predispuesta a arder (*algunas sustancias inflamables, como la brea, ignoran el agua y algunos hechizos de sofoco de las llamas*).
 - Las **flechas y arcos mágicos**, son armas poco frecuentes y bastante raras, pero juntas pueden ser devastadoras, pues añaden bonificadores al ataque del tirador entre +5 y +20, aunque siempre se usa **el bonificador más alto** de los dos, no la suma de ambos (*si el proyectil está imbuido con un hechizo destructor de área, se disparará al tocar el blanco de forma normal*). Aparte de caros y escasos, estos equipos son muy codiciados por los señores feudales, que poseen grandes colecciones privadas con reliquias

*procedentes de todas partes de su reino. Algunas de ellas, datan de la Edad Dorada, y tienen una calidad que no ha mermado ni un solo día desde su construcción. Los más famosos, son los **arcos élficos**, pero poseer uno de ellos es un sacrilegio para la nación feérica, que suele rescatarlos de sus dueños actuales y pagar grandes recompensas por su localización exacta.*

- Todas las flechas estándar, reducen **un nivel la TA** del defensor u objetivo (*de TA 2, pasa a ser TA 1; de TA 3 a TA 2, etc*), y esto muestra la potencia del disparo de uno de estos ingenios, haciendo mucho más realista el juego y la descripción de estos utensilios de larga distancia. Cada +5, reduce **un nivel adicional** la TA del defensor.
- Todos los virotes estándar, reducen **dos niveles la TA** del defensor u objetivo (*de TA 2, pasa a TA 0; de TA 3 a TA 1, etc*), y esto muestra la potencia del disparo de uno de estos ingenios, haciendo mucho más realista el juego y la descripción de estos utensilios de larga distancia. Cada +5, reduce **un nivel adicional** la TA del defensor.
- Disparar **a menos de 20 mts** de un blanco con un arma de proyectiles, otorga un bonificador al Ataque de +20, disparar a un blanco en meleé, causa un penalizador de -40, pero también a la Defensa, no sólo al Ataque.

TÁCTICAS DE COMBATE: COMBATE DUAL Y GRUPAL

Cuando dos PJ's aúnan sus fuerzas frente a un mismo oponente o criatura maléfica, o lo hacen tres o más miembros del Reparto, el enemigo se resiente bastante, obligado a parar varios impactos por asalto, a defenderse de múltiples ataques o a esquivar multitud de proyectiles o conjuros, lo que merma sus reservas de cansancio y le lleva a un desgaste mucho mayor. Normalmente, este método de lucha se usa frente a adversarios muy superiores en fuerza o poder, pero una vez eliminados sus esbirros y guardaespaldas y cuando realmente está solo, sino, podemos correr el riesgo de concentrarnos en alguien muy capaz al que apenas alcanzamos, mientras sus esbirros hieren y dañan a unos héroes un tanto despistados y poco brillantes en el combate armado. Primero empezad por los secuaces, ya habrá tiempo de liquidar al facineroso de turno, o hacerle huir si el miedo de verse en peligro es demasiado para él y sus Salvaciones de Voluntad.

Hay varias maneras de atacar al unísono, pero observemos cada una de ellas por separado:

- Cuando **dos héroes o criaturas** atacan a un mismo objetivo desde **los flancos**, cada uno obtiene un +15 a su Ataque y Defensa, pues el agredido debe estar atento a dos situaciones casi paralelas, y esta distracción puede costarle bastante cara.
- Cuando **dos héroes o criaturas** atacan a un mismo objetivo desde **un flanco y desde la espalda**, el primero obtiene un +15 a su Ataque y Defensa, pero el otro obtiene un precioso +40, dado el hecho de que la criatura está acosada por un ángulo muy vulnerable.
- Cuando **dos héroes o criaturas cargan al unísono** contra la misma criatura, las pruebas de carga se realizan por separado, y el objetivo sufre las consecuencias de ambas al mismo tiempo, aunque suma un penalizador adicional de **-20** a todas sus pruebas de Fuerza o Reflejos para librarse de ambas cargas. Una maniobra evasiva rápida puede evitar esta situación.
- Cuando **dos héroes presan al mismo tiempo** a una criatura, ésta debe realizar **dos ataques de oportunidad** por separado a cada combatiente, pero si éstos poseen artes

marciales mejoradas, no tiene derecho a estas tiradas. En los turnos restantes, puede intentar maniobras evasivas o zafarse de cada presa realizada sobre él, pero siempre por separado.

- Cuando un héroe **dispara** sobre un objetivo mientras el otro está atacando cuerpo a cuerpo, aunque posee un penalizador de **-40** a este ataque a distancia por apuntar (*aunque puede esperar a fijar mejor el disparo, por supuesto*) cerca de un compañero, el blanco sufre un penalizador de **-40** también, ya que está entretenido en defenderse de dos ataques al mismo tiempo, y uno es de proyectiles. Lo mismo sucede cuando se lanza un **conjuro** sobre terceros, que a la vez combaten contra otros. Cada combatiente cuerpo a cuerpo adicional, añade un **-10** a los penalizadores de la criatura agredida y al del tirador.

BROQUELES, RODELAS Y ESCUDOS: UNA BARRERA ADICIONAL

En este reglamento, se observa un momento tecnológico en el que los broqueles, escudos y rodels en todas sus variantes todavía son usados, y ofrecen una **bonificación** a la Defensa bastante buena, aunque de cara a los proyectiles, se comportan de manera diferente dependiendo de sus materiales, manufactura y diseño básico, aunque todos atienden a un patrón común: proteger a su portador de los ataques cuerpo a cuerpo, ofreciendo una barrera entre el agresor y el defensor, al que ciertas armas no tienen un acceso tan directo y demencial como si se diese el caso de no llevarlos. Todos los caballeros medievales luchan a pie o a caballo con escudos cuando llevan armas ligeras o lanzas de Caballería, pero los mandobles impiden completamente el uso de ninguna de ellos, a excepción de los broqueles, que van implementados como piezas de un guantelete muchas de las veces (*y su protección es bastante baja, por cierto*). Lo malo de estas protecciones, es su penalización a las maniobras evasivas o atléticas, debido al peso adicional que implementan al PJ en su anatomía, aunque hay que pagar un precio razonable por estar más protegido. Distinguimos entre:

- Los **broqueles**, son unos artilugios pequeños, fabricados en madera y cuero, o en madera y metal, los cuales van fijados a la muñeca mediante un sencillo enganche, permitiendo por su escaso peso la maniobrabilidad del luchador, así como el hecho de poder manejar arcos y mandobles, pero con un penalizador adicional de **-10** al Ataque. Ofrecen una bonificación a la Defensa de **+5**, **pero ninguna** contra proyectiles.
- Las **rodelas**, son unos ingenios ligeramente más grandes y pesados, fabricadas en madera y cuero, o en madera y metal, las cuales van fijadas al antebrazo por unas correas o cintas de cuero, impidiendo la maniobrabilidad del luchador, así como el hecho de poder manejar arcos o mandobles. Ofrecen una bonificación a la Defensa de **+10**, y de **+5 contra proyectiles**.
- Los **escudos ovales**, son unos artilugios grandes, fabricados en madera y cuero, o en madera y metal, los cuales van fijados al antebrazo por unas correas o cintas de cuero, impidiendo la maniobrabilidad del luchador, así como el hecho de poder manejar arcos o mandobles. Ofrecen una bonificación a la Defensa de **+20**, y de **+10 contra proyectiles**.
- Los **escudos paveses**, son unos instrumentos más grandes, fabricados en madera y cuero, o en madera y metal, los cuales van fijados al antebrazo por unas correas o cintas de cuero, impidiendo la maniobrabilidad del luchador, así como el hecho de poder

manejar arcos o mandobles. Ofrecen una bonificación a la Defensa de **+30**, y de **+20 contra proyectiles**.

- Los **escudos de torre**, son los ingenios más enormes, fabricados en madera y cuero, o en madera y metal, los cuales van fijos al antebrazo por unas correas o cintas de cuero, impidiendo la maniobrabilidad del luchador, así como el hecho de poder manejar arcos o mandobles, pero poseen una particularidad adicional: pueden ser **apoyados en el suelo**, para evitar las lanzas del enemigo o servir de barrera contra una andanada de proyectiles, y ofrecen una bonificación a la Defensa de **+40**, y de **+30 contra proyectiles**, de **+40 contra lanzas y proyectiles** cuando están apoyados en el suelo.

Recordad que los **escudos mágicos**, añaden el bonificador de mejora a sus protecciones, aplicadas a cada caso y cada situación de combate en particular. Los broqueles, rodela y escudos **no aumentan la TA** del defensor, aunque **impiden** siempre la **reducción de TA** por parte de las armas de proyectiles, que ya es algo a tener en cuenta (*y que anima a cualquier Guerrero que se precie a llevar escudo en su Equipo*). Los materiales arcanos, especiales o mágicos aumentan aún más si caben estas propiedades adicionales, y algunos están imbuidos con hechizos diarios de protección o resistencias arcanas temporales.

Tipo de Escudo	Bonificación a la Defensa	Contra Proyectiles
Broquel	+5	-
Rodela	+10	+5
Escudo Oval	+20	+10
Escudo Pavés	+30	+20
Escudo de Torre	+40	+30 ó +40

DAÑO DE ARMAS E IMPACTOS CRÍTICOS

Aunque deberíamos haber tratado este tema con anterioridad, tenemos un dilema claro en cuanto al daño que hacen las armas en combate, y cómo las TA ayudan a reducirlo cuando se recibe un impacto exitoso, el cual es distinto de un Impacto Crítico. Primeramente, deberemos distinguir aquello que es un impacto de lo que no lo es, y la diferencia está bien clara: cuando un PJ ataca a una criatura maligna u hostil (*o viceversa*), entonces suma a su bonificación de Ataque una tirada d100 de dados (*o 2d10*), y a continuación se resta el resultado de la Defensa del objetivo. Si el resultado es **negativo** (*es decir, la diferencia entre Defensa y Ataque, sale con saldo beneficioso para el Defensor*), entonces el Ataque ha sido rechazado, y no ha ocurrido nada. Pero si el resultado es **positivo**, entonces el objetivo ha recibido un **impacto**, y las consecuencias pueden ser bastante desastrosas para el héroe o criatura en cuestión.

Deberemos realizar la **tirada de daños** correspondiente (*que viene expresada por un valor en d10 a lado de la descripción de cada armamento usado en el Equipo del héroe, aunque en un apartado especial detallaremos estas puntuaciones*), acto seguido, la **absorción por armadura** (*que viene expresada por otra tirada en dados d10 más bonificadores o dados adicionales por modificadores de la CB usada*), y el resultado final, restarlo de los Puntos de Golpe del que sufre el impacto exitoso. Hay armas que tienen una **reducción de TA**, por lo que **restan dados de absorción** a la tirada de armadura, algo que las hace muy peligrosas, especialmente en

manos de Especialistas y Batidores (*se dice que los Sidhe pueden matar con una sola flecha a un berséker Colmillo Afilado a la carga, pues siempre detectan los puntos expuestos de sus corazas rudimentarias*).

Las **armaduras**, permiten reducir el daño de combate en bastantes grados, y las armas de proyectiles pueden llegar a **ignorar** la TA, dependiendo de la potencia y alcance del arma utilizada a tal efecto, o de la Fuerza del tirador. No llevar protección alguna (TA 0), siempre es muy arriesgado, pues se usa el propio cuerpo o la **Defensa Adrenal** para esquivar o absorber los Impactos, y eso puede significar un mayor peligro de recibir Impactos Críticos. Cada familia de armaduras (Ligera, Intermedia, Pesada), añade un **d10 de absorción** mas el **grado de TA adicional** (esto es, +5 por cada grado por encima del primer nivel de TA de esa familia de armaduras). Si el PJ o la criatura hostil objetivo de un impacto tiene los PG **por debajo de la mitad del total inicial**, recibirá un **Impacto Crítico**, el cual deberá aplicarse en la Tabla de Críticos Correspondiente. **Si no se pasa una Salvación Física contra el Grado de Crítico para reducir sus efectos y potencia, entonces el resultado puede ser devastador y definitivo**. Es mejor ir bien pertrechado o protegido, pero llevar demasiada TA no beneficia en absoluto a los luchadores acrobáticos, marciales o bosquimanos, que son competentes en TA mucho más ligeras y maniobrables. Es el precio que hay que pagar por ser más rápido y ágil, aunque para alcanzarte haya que realizar un milagro, cuando lo hacen puede ser la herida más grave de todas, y quizás la última.

Las **armas**, producen diversos tipos de daño, aunque usen Dados de Ataque parecidos y las mismas Tablas de Críticos. Primeramente, enarbolar un arma sin ser competente, reduce el Ataque en un **-80**, o manejar un arma del Grupo de Armamento con el que se es competente, no permite explotar al máximo el entrenamiento recibido por el héroe en la adolescencia. Si el arma empuñada es una maestría profesional o Habilidad, la cosa cambia bastante, pero no es lo mismo ser maestro de Daga de Parada que de Espada Bastarda, o de Estoque y Florete. No nos equivoquemos, cada arma posee un **bonificador adicional** al Ataque (*que empieza por +0 en las armas pequeñas, y aumenta en +5 por cada categoría de tamaño superior*), lo que se explica mediante el **peso específico** de un arma: el armamento grande, es más difícil de manejar, pero su inercia añade mucho efecto al Impacto exitoso, y eso aumenta ligeramente el resultado en las Tablas correspondientes. Aun así, los **números de rotura** o la Fuerza necesaria para levantar un arma determinada por encima de la cintura sin problemas es un límite a las locuras marciales de los PJ's, nadie en su sano juicio se arriesgaría a romper algo que puede salvarle la vida en situaciones desesperadas, o manejar algo que tan siquiera puede sostener sin fatigarse.

Un **Impacto Crítico**, puede ser devastador: desde pequeñas hemorragias en Puntos de Golpe/asalto de combate o contusiones y magulladuras sin importancia, se puede llegar hasta hemorragias graves, daños serios en órganos vitales o huesos rotos, e incluso la muerte fulminante por decapitación o sección de la yugular o la femoral. Nadie, ningún jugador en su sano juicio debería exponer demasiado al combate de meleé a un PJ que apenas posea un +30 o un +40, pues debería quitarse casi todo para sumar a su Defensa, al exponerse a Guerreros que, como mínimo, van a tener un precioso +60 o +70 a su Ataque con armas cuerpo a cuerpo o a distancia. Sacar partido de los potenciales de cada uno en una refriega o enfrentamiento y administrar bien los recursos y fuertes de cada cual, puede crear una compenetración total y

absoluta entre los miembros del Reparto, y salvar situaciones límite con apenas unas dotes de mando y estrategia militar bien planificada, como evitar que los tiradores expertos o lanzadores de conjuros estén expuestos a los combatientes de meleé de la facción contraria.

Una armadura no es perfecta, va sufriendo daños en sus **Puntos Estructurales** (*algo así como los Puntos de Golpe de un objeto atendido o desatendido, el castigo físico que puede soportar antes de fragmentarse o desintegrarse en añicos*), hasta que queda inservible o necesita ser reparada por un herrero especialista. Las **armaduras de cuero** no pueden ser reparadas sin disminuir su calidad **un nivel** (*de TA 3 a T2, de TA 2 a TA 1, etc*), y si ésta llega a 0, quedan inutilizadas para siempre. Las metálicas, si admiten reparaciones y remaches muy variados al ser de materiales fácilmente recuperables en la forja, pero requieren de tiempo, maestría y algunas horas durante una semana para darle la calidad anterior, sin disminuir **un nivel** su calidad (*aunque, si se quiere hacer de manera rápida, una chapuza en un par de horas es bastante*). Por otro lado, es muy raro que un Impacto Crítico vuelva a perforar la protección o blindaje por el mismo boquete o abolladura, a no ser que las tiradas sean idénticas, pero, aun así, las mismas no poseen número de rotura, así que podéis estar tranquilos.

RESISTENCIA Y ROTURA DE LAS ARMAS

Cuando una tirada de combate d100 se suma a la Bonificación Ofensiva total (BO) de un personaje, y sale una diferencia de **más de 100 puntos** entre el resultado final y la tirada d100 que se suma a la Bonificación Defensiva (BD) del oponente, se pone en funcionamiento la regla del **número de rotura** de un arma determinada. Entonces, aplicamos las siguientes situaciones, las cuales cambian dependiendo de la acción realizada o las armas empleadas en el combate:

- Cuando un PJ expone su armamento personal a los ataques de un oponente armado con **una o dos categorías de tamaño superior** (*intermedio contra ligero, o pesado contra ligero o intermedio contra pesado*) y se aplica la regla universal, usamos el nº de rotura del **armamento inferior**, no del superior.
- Cuando un PJ expone su armamento personal a los ataques o ataca a una criatura con categoría de tamaño **grande o enorme**, siempre que la diferencia sea de más de **80 puntos**, se aplicará el nº de rotura del **arma inferior**.

El **número de rotura**, no es otra cosa que una CD o “prueba pasiva” de la resistencia elástica del armamento a los desperfectos y daños masivos, marcada por un valor fijo que debe compararse a una prueba en la que se suma el **modificador de Fuerza (Fue)** del atacante o defensor afectado a una **tirada d100**, que admite **tiradas abiertas**. Si la suma total de ambos valores supera este número, el arma quedará dañada en sus **puntos estructurales**, en una cantidad igual a **una tirada d100**. Además, el nº de rotura necesario para romper el arma descenderá en un valor igual a la diferencia entre la tirada total y la CD marcada, con lo que será más fácil romper el “umbral de daño” de este armamento. Cuando sus puntos estructurales **llegan a 0**, el arma se considerará **rota**, necesitando de pruebas o CD’s con las Habilidades y el equipo o herramientas adecuadas para ser reparado. Si no se dispone de los

medios, estas reparaciones han de confiarse a artesanos o profesionales del gremio, sólo disponibles en los núcleos civilizados.

Los **puntos estructurales**, son un valor absoluto de resistencia del armamento, las armaduras y los objetos del Escenario de Campaña, que representan el daño que pueden absorber antes de ser destruidos o inutilizados. Cuanto más frágil es un objeto o elemento, tiene un nº de rotura más bajo, y sus puntos estructurales serán igualmente inferiores. A los **objetos desatendidos** o sin manipuladores activos, es decir, que no estén siendo usados por PJ's, PNJ's o criaturas hostiles o amigas, cualquier tirada de ataque entrará **automáticamente**, ya que no tiene BD, ni derecho a tirada defensiva. Sin embargo, para romperlo se aplican las reglas habituales del nº de rotura y puntos estructurales sin aplicar BD alguna.

Las **armaduras**, son objetos sin nº de rotura, pues sus reglas cambian si son llevadas por una criatura activa y no inutilizada o inmovilizada de alguna manera. Se aplican las normas de la diferencia entre la BO y la BD del atacante y el portador de la armadura, la cual, según su TA (*tipo de armadura*) absorbe una cantidad de daño en PG (*Puntos de Golpe*) mayor o menor, el **umbral de daño**. Cuando el PJ recibe un **golpe crítico**, se resta el umbral de daño del total de PG's infringidos, y la **diferencia es igual al estropicio o pérdida de puntos de estructura de la armadura**. Al no haber nº de rotura aplicable, **se sobreentiende que es igual a la BD del PJ o PNJ en todo momento**, al que se le aplicarán los penalizadores correspondientes por Impacto Crítico recibido en su organismo.

Las **armas, armaduras y objetos mágicos**, reciben una **bonificación adicional** a su nº de rotura y puntos estructurales, que funciona de la siguiente manera: por cada **+5** mágico o de calidad en el elemento o pieza de Equipo, se recibe un **+25** al nº de rotura, además de un **+50** a sus "puntos estructurales" (*lo que quiere decir que, si se aplican las reglas descritas, hasta las armas y objetos maravillosos se pueden romper con impactos muy fuertes*). A diferencia de éstos, los elementos de Equipo hechos de **metales arcanos**, como el Mithril o el Metal Estelar, se consideran **indestructibles** cuando reciben impactos de armas y PNJ's terrenales, pero si paran o realizan ataques contra estos materiales o **criaturas sobrenaturales o divinas**, se aplicarán su nº de rotura y puntos estructurales.

El uso de **Habilidades de Oficios** (*Carpintero, Herrero, Curtidor, etc*), permite **reparar, fabricar o mejorar** armas, armaduras y objetos maravillosos basados en los materiales que ese oficio está preparado para manipular. Para **reparar** un objeto o arma, se necesita de las herramientas adecuadas, una mesa de trabajo o taller con los elementos necesarios, y una **tirada d100** a la que se suma la Habilidad a emplear en cada situación. Por cada **nivel de éxito** (*Rutinario, Fácil, Difícil, Imposible, etc.*) sacado en la CD, el objeto recuperará un **+25** a su nº de rotura y un **+50** a sus puntos estructurales, hasta llegar al **máximo** de su valor estándar normal, o hasta alcanzar el tope permitido si tiene propiedades maravillosas o bonificadores de calidad no mágicos. **Nunca se puede superar el umbral máximo en el nº de rotura ni en los puntos estructurales con este método, a excepción de mejoras mágicas superiores** (*se sube un elemento de un +5 a un +10, por ejemplo, pero primero hay que repararlo para después mejorar su calidad*). Para **fabricar** un objeto, se requieren los materiales adecuados por un valor en maravedíes (mv) igual a la **mitad** de su precio de mercado, y a la **tercera parte** si se posee la **maestría** en la Habilidad asociada (*Habilidad de Oficio igual a 200*). Además, se

necesita una mesa de trabajo o taller, más la necesidad de que la Habilidad esté entrenada por el PJ (*no se pueden fabricar botas de un día para otro y sin dar explicaciones al Máster*), así que el Director de Juego es perfectamente capaz de aplicar los **penalizadores** que considere adecuados (*Estado, Posición, Situación, etc*). El PJ debe llegar con **varias tiradas d100** tras el pago de los materiales al **valor total en mv (maravedíes)** de la pieza u objeto sea maravilloso o no, **y siempre que no saque "pifia" (01-06)**, conseguirá ir acumulando cantidad de éxitos, hasta llegar a la CD marcada por su precio real de mercado. Si se "pifia" una vez, se habrán echado a perder **la mitad** de los materiales, empezando de nuevo otra vez, pero pagando sólo lo que falta en materias primas. Las armas, armaduras y objetos mágicos, deben seguir también esta norma (*lo que representa perfectamente la elevada dificultad de poder concluir con éxito un objeto maravilloso*). Incluir **conjuros diarios** a un elemento de Equipo, implica también un aumento en su CD final, además de que **sólo un lanzador de conjuros** con la Vía mágica aprendida y la **Habilidad asociada (Conocimiento del Reino)**, o trabajando en conjunto con un PJ que la posea, puede permitirse ese privilegio. Igualmente, pierde una cantidad en mv equivalente al precio de mercado en ingredientes o materias primas por "imbuir" un arma o elemento de Equipo con estas propiedades igual a la **mitad** del coste total.

Para **mejorar** un arma, armadura u objeto, sea maravilloso o no, el procedimiento es exactamente el mismo que el anterior, se debe alcanzar con tiradas d100 con la Habilidad asociada tras el pago de la mitad del precio de mercado de la mejora un valor igual al total del mismo. Si se saca pifia, **los materiales se habrán perdido por completo**, y habrá que empezar de nuevo. Es el alto precio que hay que pagar en tiempo y esfuerzo por imbuir elementos de Equipo con propiedades sobrenaturales (*siempre es más fácil hacerlo con bonificadores no mágicos, que no se echan a perder todos los materiales, sino sólo la mitad, como en los estándar*).

PARADA DE PROYECTILES

Aunque parezca una leyenda, sí se puede cortar o hendir una flecha o virote en combate, aunque siempre es más fácil interponer el escudo y esperar a que el proyectil no nos alcance, y ésta suele ser la mejor salida, aunque no la única. Un monje guerrero puede tratar de **atrapar un virote** en combate, siempre que el resultado del Ataque recibido no supere a la Defensa por más de **10**, entonces, habrá atrapado el mismo en pleno vuelo, algo que requiere una concentración extrema y una atención felina para poderlo realizar (*siempre que restemos Ataque en ese asalto para subir Defensa, tendremos más probabilidades de lograrlo*). Pero también se puede tratar de **destruir el proyectil**, restando una **acción estándar** para usarla apresuradamente con un penalizador de **-40**, simplemente, tratamos de hender o partir el virote o flecha antes de que llegue tan siquiera a rozarnos. Es fácil, tan sólo hay que **superar por más de 10** en un Ataque contra el objetivo el Ataque del tirador (*se aplican penalizadores adicionales por Posición, Situación, Estado, etc*), entonces, el Impacto se habrá abortado, pues el ingenio volador estará reducido a cientos de astillas en fracción de segundo. Se habla de Guerreros capaces de parar cualquier flechazo de esta manera, pero confiad más en la Defensa adicional de los escudos y rodela, y dejaros de fantasmagorías, sino queréis acabar viajando gratis al Reino de los Muertos. Pero el **segundo proyectil** implica costes elevados, pues

exponemos el flanco frente al segundo tirador, sumándose al penalizador estándar para atrapar la flecha o virote el de estar con éste descubierto, además, sólo se pueden parar **dos proyectiles** por asalto (*equivalentes a las dos acciones estándar que se tienen en el mismo*), con el tremendo coste de no poder hacer nada más en el mismo (*salvo tratar de esquivar, o rezar lo que se sepa*).

HERIDAS Y MUERTE: EL MÁS ALLÁ

Los Puntos de Golpe de un PJ no son eternos, y no le van a salvar siempre de la muerte física, aunque tenga un precioso 200% a su puntuación, hay hemorragias severas que, en apenas quince minutos, se llevarían dos veces al Reino de los Muertos a un Guerrero tan confiado, o la ficha de un jugador tan temerario. Además, los Impactos Críticos (incluso algunos Impactos) causan **penalizadores** a toda acción física con la parte afectada, y éstos pueden ser, o bien temporales (*debido al atontamiento por un fuerte Impacto, por ejemplo*), o bien lentos y difíciles de superar (*las lesiones tardan semanas o meses enteros en recuperarse*). Pero la recuperación es pesada y difícil, recordad que en el Medievo, los medios médicos o la gente disponible en ese campo era muy reducida, debido o bien a la escasez de centros docentes donde enseñarla, o que la inmensa mayoría de ellos servía en los ejércitos del señor feudal, o como sanitario en su castillo o fortaleza privada, lejos de la masa de plebeyos y jornaleros, que debían conformarse con medios tradicionales o paliativos muy limitados. Además, la higiene dejaba mucho que desear, y se cogían más infecciones en los hospitales de caridad o centros hospitalarios que en la casa del pobre desgraciado, que tenía que verse atendido por monjitas bondadosas, las cuales servían sopa con gusanos (*y cosas mucho peores, válgame la redundancia*). Los médicos no tenían escrúpulos a pesar de su juramento hipocrático, y si tenían que abandonar a un enfermo crónico a su suerte, lo hacían de buena gana, para después diseccionarlo en una sala y “estudiarlo” detenidamente.

Cierto es que en una ambientación fantástica, las oraciones clericales, la magia arcana o el mentalismo y las artes naturales pueden cerrar las heridas o sanar las extremidades dañadas de forma sobrenatural, pero son escasos los curanderos profesionales que sean capaces de canalizar hechizos tan determinados (*no es lo mismo cerrar un vaso sanguíneo, que unir un tendón o reimplantar un ojo, por ejemplo*), y necesitan de varios camaradas para realizar una operación quirúrgica medio mágica, pero la fantasía puede ser tan realista como la mejor de las reconstrucciones históricas. Contratar los servicios de estos especialistas es caro y muy difícil, transportar a un PJ herido o enfermo, incluso moribundo hasta el centro de atención o residencia es bastante arriesgado, pues puede morir en el curso del traslado.

Veamos las lesiones que se pueden recibir, y tratémoslas una por una:

- Las **hemorragias**, son pérdidas asociadas a la rotura o sección de vasos sanguíneos o arterias menores, medias o principales, y suelen medirse en un **nº de Puntos de Golpe/asalto** en gravedad, aunque un PJ sea atendido y deje de sangrar, siempre corre el riesgo de perder más sangre si se pone en movimiento demasiado pronto o realiza tareas complicadas, como correr, cargar pesos o luchar. Necesitan de vendajes y

- torniquetes para ser cortadas, al menos temporalmente, y que el PJ se esté quieto mientras se realizan los primeros auxilios.
- Las **roturas y esguinces**, suelen ser lesiones óseas en las extremidades, aunque pueden dañarse también costillas, vértebras, huesos maxilares, clavículas, omóplatos, incluso el cráneo ser reducido a astillas como si fuera un huevo cocido. Generalmente, debe inmovilizarse completamente la extremidad o la zona dañada mediante un entablillado o alguna venda o yeso para dejarlo en reposo absoluto, e incluso operarse para sacar las esquirlas de la masa cálcica fragmentada. En el Medievo, esta clase de intervenciones no existían o eran muy raras, y normalmente quedaban tullidos los que se rompían profundamente alguna pierna o uno de sus brazos.
 - Las **dislocaduras y contracturas**, suelen ser lesiones musculares por exceso de carga en los tendones o paquetes musculares de una zona muy trabajada, por ejemplo, los hombros de un Guerrero especialista en mandobles, o las espaldas de un anciano leñador harto de su oficio y de su destino personal. Normalmente, unos masajes y el reposo absoluto pueden ayudar a aliviar en parte estas dolencias, pero algunas necesitan meses, y otras son permanentes (pues se vuelven crónicas, como las lumbalgias o las deformaciones de columna por tensión muscular).
 - Las **enfermedades**, que suelen ser producidas por agentes patógenos infecciosos o epidémicos, los cuales conviven con los seres humanos y son transmitidos de las más diversas formas y maneras. Desde un leve resfriado hasta una peste negra, el Medievo era clásico por sus pandemias, capaces de llevarse a media población de una ciudad y sumirla en un estado de oscurantismo y superstición casi milenarista y de novela negra. Los doctores desconocían la transmisión real de muchas enfermedades, aunque investigaban las maneras de combatirlas o evitar que la población sana también quedase infectada y a las puertas del Reino de los Muertos. Algunas zarpas o apéndices animales pueden ir cargados de enfermedades infecciosas, aparte de venenos potentes o ponzoñas sanguíneas pavorosas (*recordad que la sangre de la Gorgona era tan venenosa, que de ella nacían escorpiones*).

Un PJ sano y en condiciones recupera por día de absoluto reposo un total de **5 Puntos de Golpe** por cada **+5** en su puntuación de **Constitución** y un **-5 de penalizadores**, aunque algunas razas mortales, como los Enanos, bonifican al **doble** de la velocidad normal, debido a su naturaleza recia y robusta, así como al don racial que ellos heredan de padres a hijos. Por ejemplo, si un Guerrero de Constitución 100 (*un figura, pues poseería un +25 a sus PG*) pierde sus 85 PG, entonces recuperaría un total de 25 PG cada día de reposo absoluto, y un -5 de penalizadores, lo que equivaldría a cuatro días mínimo en cama y con atenciones médicas para restablecerse completamente, y eso si estuviera perfectamente atendido y en buenas condiciones ambientales y de higiene (*recordad que los hospitales, a veces son peores que una funeraria*), sino, se aplicarían penalizadores a esta recuperación, o se correría el riesgo de empeorar aún más. Por cada día que el PJ permanezca activo sin cuidados médicos, debe realizar una Salvación Física a dificultad Normal la primera vez, Complicada la segunda, Difícil la tercera, y si no supera alguna de ellas, perderá los beneficios de curación ese día, incluso puede infectarse su herida o recibir penalizaciones adicionales a su estado, lo cual dificulta aún más su Salvación al día siguiente. La presencia de un Clérigo o Druida en el grupo de aventuras ayuda mucho a este fenómeno, pues un PJ aguanta mejor las Salvaciones con las bendiciones de éste, y los hay que hasta saben curar heridas o cerrar hemorragias por imposición de manos, aunque son casos aislados y muy raros. Si no queréis aplicar este realismo tan dramático, podéis **ignorar** las Salvaciones necesarias, pero el PJ deberá estar **en reposo** para

poder mejorar, aunque sea al abrigo de una fría cueva, habilitada con suelo de paja para evitar incomodidades al paciente.

Los venenos, enfermedades, efectos de la magia arcana o Estados Alterados son otro reglamento distinto, aquí hemos atendido a los daños producidos por el combate y los Impactos Críticos, así como las ventajas de llevar o no una TA protectora, y sus inconvenientes de maniobrabilidad.

REGLAS BÁSICAS: SALVACIONES MENTALES Y TRASTORNOS PSÍQUICOS. LA CORDURA DE LOS PERSONAJES

Está claro que los PJ's, al ser héroes propiamente dichos, se enfrentarán tarde o temprano a situaciones sobrenaturales de todo tipo, ya sea contra poderes ancestrales, criaturas antediluvianas, o simplemente, apariciones fantasmales y seres extraplanarios, no muertos o zombis. Por muy duro que sea el Guerrero de turno, por muy fuerte que sea la voluntad del Clérigo, por mucho que el Montaraz cuente con la protección de los espíritus o el Mago se rodee de conjuros defensivos, la visión de estos fenómenos puede poner en jaque la salud mental de cualquiera, y entorpecer después sus procesos mentales, sus recuerdos e incluso sus capacidades de interacción social... las CB's mentales (*Razonamiento, Memoria, Empatía, Intuición, Autocontrol*) suelen ser las perjudicadas en este caso. Pero no siempre es necesario un encuentro sobrenatural para que se produzcan estas pérdidas temporales, permanentes o casuales, a veces, una situación de stress exagerado puede afectar seriamente el equilibrio psíquico de los mercenarios en sus vivencias terrenales, como tomar decisiones difíciles o arriesgar los ideales propios en pos de objetivos mucho más importantes.

El Máster debe consultar primero a los jugadores **si quieren o no** incluir estas reglas opcionales en sus partidas o campañas, pero no debe aplicarlas a la ligera, y poner mucho cuidado en el momento que afecten a las CB's mentales de los PJ's (*consunción de estas en un Guerrero, puede no ser tan grave, a menos que no le importe ser algo más idiota de lo que ya era, pero en un Mago, puede ser una faena bastante grave*). Si todos están de acuerdo, tampoco tiene la completa libertad de penalizarlos cada dos por tres con estas consunciones, sino añadirlas como una posibilidad más que enriquezca la experiencia de juego. Veamos cuáles son:

- Cada vez que los PJ's se enfrenten a **situaciones sobrenaturales** nunca vistas por ellos antes, deben realizar una **Salvación Mental** (*que funciona con la CB de Autocontrol*) para intentar resistirse a los efectos del miedo y la superstición de sus culturas respectivas, pues encararse directamente con lo desconocido puede ser bastante fuerte. Si la misma es fallada, se produce la pérdida de **1d10 puntos de CB's temporales** (*pueden repartirse perfectamente entre las puntuaciones mentales*), los cuales se recuperan al ritmo de **1 punto/día**, hasta llegar a su límite total (*salvo cuando la pérdida es permanente*).
- Cada vez que los PJ's se enfrenten a **situaciones de alto riesgo** que nunca hayan enfrentado, deben realizar una **Salvación Mental** para intentar resistirse al alto grado de adrenalina y stress liberados, que, de ser fallada, produce una consunción similar a la anterior.

- Cuando los PJ's se enfrenten a **situaciones del pasado** que tengan que ver con **trastornos mentales** de nacimiento o adquiridos durante su infancia o adolescencia, o encuentros con lugares, personas, criaturas o cosas relacionadas con el origen o causa de estos cuadros psicológicos, entonces deberán realizar **Salvaciones Mentales** para resistirse a las mismas, que, de ser falladas, producirán una consunción de CB's mentales idéntica a las anteriores, y que se recupera de forma normal.
- Cuando los PJ's se enfrenten a **criaturas sobrenaturales** o de origen alienígena o extraplanario, deberán realizar por primera vez **Salvaciones Mentales** para resistirse a los efectos de la superstición y del miedo a lo desconocido, que, de ser falladas, causarán una consunción de CB's similar a las anteriores, y que se recupera de forma normal.
- Cuando los PJ's se ven obligados a realizar **Salvaciones Mentales** de una forma prolongada o casi continua (*en intervalos de tiempo mínimos de unas dos a tres horas, dependiendo del tipo de encuentros y lugares en los que se encuentren, y de la frecuencia con la que ven unas cosas u otras por primera vez, ya que la segunda y la tercera son menos impactantes, al acostumbrarse temporalmente a ellas*), entonces se produce al fallar estas tiradas una **consunción permanente de CB's mentales**, la cual NO puede recuperarse de manera normal... los poderes clericales o druídicos sí pueden curar estas deficiencias, pero nunca por encima del valor antiguo de la CB perdida.
- Cuando los PJ's se enfrentan a situaciones tensas y estresantes anómalas (*cuerpos mutilados, cadáveres andantes, masacres de inocentes, sucesos de guerra aberrantes, accidentes impresionantes o fenómenos naturales arrasadores*) durante espacios o intervalos mínimos de tiempo (*de unas dos o tres horas entre Salvación y Salvación*), se puede producir una consunción **permanente** de CB's mentales, las cuales sólo pueden recuperarse mediante el uso de la magia clerical o druídica.

De todas formas, hay PJ's que salen con **trastornos mentales** desde el origen, y su tendencia a perder CB's mentales es bastante alta, sobre todo cuando se enfrentan a situaciones peligrosas, o que recuerdan vaga o claramente a los sucesos del pasado, que les llevaron a desarrollar esos cuadros psíquicos anómalos. Se recomienda al Director de Juego no abusar demasiado de ello, pues el jugador que maneja esa ficha podría sentirse invadido y marginado por la demencia parcial de su héroe, aunque hay otros que se lo pasarían en grande con esta oportunidad de interpretar a un majara integral. Además, los trastornos mentales latentes o de infancia pueden llegar a **superarse** con el tiempo, "el tiempo lo cura todo", y la negociación entre el jugador y el Máster para eliminar esa Desventaja, puede ser una manera de llevar un Historial de Personaje hasta la redención final y la salvación de su atormentada vida y su oscuro pasado. Esa es una forma de acabar con las deficiencias de un PJ de una manera inteligente y memorable, pero debe sacar las Salvaciones adecuadas, y sólo cuando se enfrenta a los fantasmas de sus años de adolescencia o infancia... si logra sobreponerse a ellos, entonces el triunfo de su voluntad le hará más fuerte y sabio, y al final, la recompensa será la curación de esa dolencia mental.

¿Y qué ocurre cuando un PJ "sano" sufre una consunción de CB's mentales debido a fallar sus resistencias interiores frente a situaciones estresantes o sobrenaturales? Pues que el Máster es libre de aplicarle **una Desventaja mental** al azar o relacionada, ya que en su subconsciente, se queda reflejado el suceso y volverá para atormentarle en sus noches de sueño y épocas de reposo o aislamiento, como una plaga que lo martiriza día y noche. Aunque las pérdidas temporales se recuperan con absoluta normalidad, la Desventaja habrá sido adquirida, y debe

superarse de la manera anteriormente citada, enfrentándose con éxito a aquello que lo originó, para sobreponerse a ese miedo irracional y de ultratumba. A diferencia del proceso de creación, esta Desventaja **no otorga PA**, y no pueden escogerse ninguna de ellas, ya que el PJ es adulto y con plenitud de facultades. **Tampoco** otorga acceso a los **poderes de Mentalismo**, pues éstos despiertan siempre debido a traumas de la infancia o la adolescencia, no a que, de repente, el PJ se ha vuelto un demente paranoico que huye de los zombis nada más verlos cerca de él. Aunque, a veces, el Director de Juego puede ser un poco más compasivo con el grupo de aventuras, y a cambio de perder un poquito la cabeza, puede conceder PA o acceso a la actividad PSI a un PJ, ya que, a lo mejor, estaba “predestinado” a que eso acabase sucediendo en su vida, y sea un suceso capital de su existencia, que cambie para siempre su forma de ver el mundo en general.

El **Autocontrol (Auto)** de los PJ's es la herramienta fundamental para salvarse de todas estas experiencias anómalas, y puede ser que los jugadores, al darse cuenta de que sin él no pueden librarse de estas consunciones temporales, protesten cuando las mismas lleguen a esta puntuación, o prefieran que las otras sean mermadas, y a ésta no se la toque en absoluto. El Máster puede lanzar un dado al azar para ver cuál es la CB mental realmente dañada, o repartir de **manera equitativa** y equilibrada los puntos de consunción, para evitar que este fenómeno llegue a ser demasiado frecuente. Algunas razas, poseen bonificaciones raciales inmensas a las Salvaciones de todo tipo, como los Elfos o los Silfos, y eso hace que su probabilidad de sufrir esta clase de daño sea más baja, pero no por ello imposible. De todas formas, recordad que las Desventajas Mentales otorgan penalizadores permanentes a las Salvaciones Mentales relacionadas con los sucesos que provocaron este trastorno psíquico, y ni las bonificaciones raciales se libran de esta dolencia latente y amenazadora para la salud mental del héroe. Además, tened en cuenta que las razas antiguas no pueden escoger Desventajas Físicas para equilibrar su Ventaja de Sangre Racial, y ello implica acudir muchas veces a las Desventajas Mentales o de interpretación (*como Maldito, Destino Aciago, etc*) para equilibrar la balanza y dejar a todos al mismo nivel. Llevar a un aventurero Elfo o Enano puede ser muy beneficioso para las Salvaciones y resistencias, pero un fastidio cuando se trata de interpretar bien y usar la ficha conforme al Historial de Personaje elegido desde el principio... *(Por ello, escoger un Hombre puede ser siempre la mejor elección de todas, a pesar de sus limitaciones y deficiencias iniciales).*

Existen **criaturas divinas** horrendas, abominables y llegadas de dimensiones paralelas o las entrañas del tiempo y del espacio, del Inframundo o del mismísimo infierno, cuya simple visión o contacto directo con los miembros del Reparto puede llevarles directamente a la locura y la pérdida masiva de CB's mentales, ya que son personificaciones mismas de poderes o avatares de deidades que representan a la Malignidad o el Caos en persona, y eso es demasiado para cualquiera, estresante a más no poder y capaz de enviar cualquier cerebro a la nada absoluta, o convertir al Guerrero más duro de mollera en un idiota babeante a la primera de cambio. Es normal, nadie es inmune al poder de un Primigenio, criaturas que caminaban por el Cosmos cuando la Vida todavía no había empezado a existir (*al menos, la vida inteligente*), y el sólo hecho de verlas, es abrir las puertas de la locura de forma definitiva y desastrosa. En cambio, los Primigenios “bondadosos” no tienen por qué manifestarse en formas desagradables y monstruosas o mutantes ante las criaturas inferiores, pero siempre causan bastante impacto en sus fieles seguidores o miembros del culto, así que algo de cordura se puede perder al estar

demasiado tiempo junto a ellos. **Ver a un Dios en su verdadera forma, lleva a la locura de manera instantánea...** ¿por qué? ¿Acaso un Dios de la Luz, a diferencia de los del Abismo o el Caos, no es hermoso y digno de ser admirado? Por un hecho bien simple: la mente humana o terrenal no está preparada para asimilar el espectáculo de una deidad en todo su esplendor, y la frágil resistencia de un mortal puede quebrarse con suma facilidad. Todos los excesos pueden llevar a la demencia de manera irreversible. Los Elfos, Enanos y Silfos, más acostumbrados a comunicarse casi a diario con los Dioses, pueden ver “normal” este contacto, y sus elevadas resistencias hacen el resto (*aunque, de estar mucho al lado de un Dios, es normal que se te quede un tic nervioso o alguna perturbación leve, por muy Elfo que seas*).

Cuando un PJ ha sido sometido a una tensión mental insoportable o a situaciones estresantes durante mucho tiempo y ha sufrido bastante consunción de CB's mentales (*aunque sea de forma temporal y pasajera*), corre el riesgo de sufrir una **depresión**, la cual puede ser pasajera y simplemente consecuencia de sus experiencias terrenales adversas, que desaparece con el tiempo y permite al personaje “inmunizarse” en el futuro o desarrollar algún trastorno adicional, pero también puede convertirse en un cuadro crónico, y eso puede llevarle a la muerte. Por cada día que permanezca deprimido, debe realizar una **Salvación Mental** marcada por el DJ, que, de no ser superada, impide que la consunción de CB's sea curada, y no se recupere de manera normal (*al ritmo de 1 punto por día de reposo y sin emociones fuertes*). Entonces, empieza a desarrollar el cuadro típico del enfermo mental típico bajo estado de depresión (falta de apetito, pocas ganas de realizar actividades físicas o mentales, falta de concentración, etc), apareciendo un **penalizador universal** de **-5 adicional** por cada día que no supere estas Salvaciones, además, éste es **acumulable, y se aplica también a la Salvación Mental**. Si durante el proceso de depresión, alguna Salvación diaria es pasada, al día siguiente habrá perdido un **+5** de este penalizador, y así hasta que éste desaparezca. Cuando el penalizador universal llega a **+0**, entonces se comienza a recuperar CB's mentales de manera normal, y la depresión habrá finalizado. La magia clerical o druidica puede ayudar a la recuperación de un PJ en ese estado, y también las bonificaciones raciales (*otra vez las dichas razas antiguas, más duras que un clavo*), aunque un PJ veterano y con bonificaciones altas, también puede salir fácilmente de ellas, por muy Hombre común que sea... pero recordad que estas reglas son **opcionales**, y a nadie le gustaría jugar con un PJ deprimido e incapaz de irse de aventuras (*aunque la vida real, a veces es así de cruel y fastidiosa*). Estos niveles de realismo añaden más riqueza al mundo creado por el DJ, y más diversión a los jugadores que no les importe interpretar a esos niveles.

VENENOS Y ENFERMEDADES: LOS ENEMIGOS INVISIBLES

A pesar de que el combate y los encuentros pueden producir bastantes bajas entre los miembros del Reparto, existen riesgos adicionales a tener en cuenta por el Director de Juego, y que añaden más realismo a las partidas o campañas de éste, agentes externos capaces de poner fuera de combate al Guerrero más fiero si se pone a tiro, y que llega a veces a matarlo. Los miembros de las Razas Antiguas (Elfos, Enanos, Silfos, etc) poseen todos ellos una bonificación inherente de **+40** contra cualquier enfermedad terrenal, pero no así contra las de origen arcano, y la Peste es de origen experimental, aunque no mágico. Pensad vosotros

misimos en ello: los Hombres están cayendo como chinches, las medidas de higiene y aseo personal dejan mucho que desear en la Edad Media, y éstos humanos son idénticos a los siervos de la gleba del Medioevo europeo (*vivían con animales, no se lavaban las manos después de ir al baño, comían después de destripar un cerdo, etc, etc.*). Son individuos potencialmente propensos a padecer enfermedades contagiosas e infecciosas, no sólo la gangrena de las heridas producidas por Impactos Críticos, y por ello se les llamaba “los enfermizos” en la Edad Dorada.

Las **enfermedades**, poseen las siguientes reglas especiales:

- El **momento de contagio**, que exige una **Salvación Física** por parte del afectado, y que exige algún agente infeccioso o **medio** para que ésta tenga lugar (el aire, la sangre, los fluidos corporales, la mucosidad de las glándulas, la comida, la saliva, etc). Si la primera Salvación tiene éxito, entonces el agente infeccioso no penetra en el organismo, y los mecanismos de defensa del mismo lo rechazan con éxito (no es que los Elfos nunca se pongan enfermos, es que es muy difícil que lo hagan alguna vez).
- El **período de incubación**, que puede ir desde unas horas hasta unos días, meses o semanas, y que finalmente manifiesta los primeros síntomas de la enfermedad. Durante este proceso, el paciente puede empezar a sentir los primeros síntomas de la convalecencia (*vértigo, mareos, vómitos, dolores, etc*) pero no implica ningún riesgo serio, aunque algunas pueden imponer **penalizadores** desde el mismo comienzo de la incubación.
- La **convalecencia**, que exige una segunda **Salvación Física**, que de ser fallada, exige una prueba adicional cada día, sumándose **penalizadores temporales** universales a todas las pruebas o CD's realizadas por el PJ a partir de ahora, aparte de las posibles consunciones de CB (*siempre de modo parcial o temporal, claro está*) y hasta llegar al **umbral crítico** que admite el cuerpo del enfermo (*si alguna CB llega a 0, entra en coma y comienza a morir*). Si vence en alguna Salvación realizada, entonces desaparecerán los penalizadores del día anterior, y así hasta que el restablecimiento sea completo. Las atenciones médicas o tratamientos paliativos pueden ayudar a superar estas CD's, siempre que sea en manos de un experto o un verdadero curandero. Si no se supera el cuadro crítico y se llega finalmente al umbral, es mejor irse pensando en elaborar otra ficha...

TABLA DE ENFERMEDADES (EJEMPLO)

Enfermedad	CD Contagio	Incubación	Convalecencia
Resfriado	TS Física 15, aérea	3 a 6 horas	-10 a las CB's físicas, 1 semana
Pulmonía	TS Física 20, aérea	3 a 6 horas	-20 a las CB's físicas, 3 semanas, CD 30 física o muerte
Neumonía	TS Física 30, aérea	1 semana	-30 a las CB's físicas, 2 meses, CD 40 física o muerte
Tuberculosis	TS Física 30, aérea	1 semana	-20 a las CB's físicas, CD 30 física o se queda crónica, Desventaja de

Crónicas de Rhum d100

Gangrena	TS Física 20, infección	24 horas	Enfermedad Mortal -20 a las CD's realizadas con la extremidad afectada, CD 40 física o muerte en 1 semana
Paludismo	TS Física 30, mosquito	24 horas	-30 a las CB's físicas o mentales, CD 30 física o se queda crónica
Malaria	TS Física 20, mosquito	24 horas	-20 a las CB's físicas o mentales, CD 20 física o se queda crónica
Peste Negra	TS Física 40, pulga	48 horas	-40 a las CB's, CD 50 física o se queda crónica, Desventaja de Enfermedad Mortal
Peste Bubónica	TS Física 35, pulga	48 horas	-35 a las CB's, CD 40 física o se queda crónica, Desventaja de Enfermedad Mortal
Solitaria	parásito intestinal	1 semana	-30 a las CB's físicas, necesidad de desparasitado o se queda crónica, Desventaja de Enfermedad Mortal
Gripe Aviar	TS Física 50, zoonosis por aves	1 semana	-60 a las CB's, CD 70 física o se queda crónica, Desventaja de Enfermedad Mortal
Ébola	TS Física 60, desconocida	1 semana	-50 a las CB's, CD 100 física o muerte en 24 horas
SIDA	TS Física 80, relaciones sexuales	1 semana	-90 a las CB's, CD 150 física o muerte en cuanto se contrae otra enfermedad
Viruela	TS Física 20, aérea	1 semana	-40 a las CB's físicas, CD 40 física o muerte en 1 mes

Crónicas de Rhum d100

Escarlatina	TS Física 30, aérea	1 semana	-30 a las CB's físicas, CD 30 física o muerte en 15 días
Poliomielitis	TS Física 30, aérea	2 semanas	-40 a las CB's, CD 50 física o riesgo de Parálisis parcial o total
Meningitis	TS Física 40, aérea	1 semana	-30 a las CB's mentales, CD 40 física o el penalizador no se recupera nunca

Los **venenos**, son agentes externos parecidos a las enfermedades, pero que entran a través de un medio de **contacto** (*ya sea ingestión, inhalación, inoculación o filtración a través de la piel*), pero muy reactivos y que exigen una o dos Salvaciones Físicas para resistirse a sus efectos, aunque a veces, basta con no pasar la primera para quedar fulminado en el acto (como con el veneno de una serpiente coralina, por ejemplo). Distinguimos entre las **ponzoñas** (venenos de origen animal, presentes en las glándulas de algunos insectos y reptiles, aunque también pueden darse en anfibios o mamíferos) y los **reactivos** (preparados especiales de botica o laboratorio, más potentes y que generalmente usan ingredientes vegetales, animales o minerales). Siempre son más peligrosos los reactivos, pues son obra del Hombre, y la perfidia y astucia de los envenenadores profesionales no tiene parangón. Desde tiempo inmemorial, las tribus de Hombres usaban estos preparados contra sus enemigos, y hasta los Elfos y Enanos los han utilizado alguna vez. Su variedad es grande, y su versatilidad inimaginable, los hay que consuncionan CB de manera temporal, hasta paralizantes, cardíacos tremendos y destructores de la sangre y los órganos internos. Todo depende de los que suceda durante la primera Salvación, pero los **antídotos** ayudan muchísimo a frenar en seco los terribles efectos de estas sustancias. Algunas secuelas son **permanentes**, y el PJ, aunque salvado de una muerte tremenda y hostil, jamás volverá a ser el mismo, aunque sus CB se recuperan de forma lenta y sostenida a lo largo del tiempo (*puede quedar para siempre afectado del corazón, desarrollar una fobia o alergia grave, etc*).

TABLA DE VENENOS (EJEMPLO)

Veneno, Intoxicación	TS Inicial	TS Secundaria	Efectos
Amanita, Ingestión	CD 20 Física	CD 30 Física	Mareos, Náuseas, Vómitos, Alucinaciones, muerte si no se pasa la 2º salvación
Polvo del Sueño, Ingestión	CD 30 Física	CD 40 Física	Alucinaciones, Náuseas, -20 a todas las CB's mentales sino se

Crónicas de Rhum d100

			pasa la 2º Salvación
Veneno de Sapo, Contacto	CD 20 Física	CD 30 Física	Alucinaciones, Náuseas, -20 a las CB´s sino se pasa la 2º Salvación
Polvo Zombi, Inspiración	CD 30 Física	CD 60 Física	Alucinaciones, Desorientación, - 40 a las CB´s mentales sino se pasa la 2º Salvación de forma permanente
Veneno de Escorpión, Inoculación	CD 20 Física	CD 30 Física	Desorientación, Fiebre Alta, infarto de miocardio sino se pasa la 2º Salvación
Veneno de Cobra, Inoculación	CD 50 Física	CD 100 Física	Desorientación, Mareos, Tensión Alta, infarto de miocardio si no se pasa la 2º Salvación
Veneno de Serpiente Coral, Inoculación	CD 100 Física	CD 150 Física	Desorientación, Mareos, muerte súbita sino se pasa la 2º Salvación en 10 asaltos
Veneno de Hidra, Inoculación/Ingestión	CD 100 Física	CD 200 Física	Impresión de que la piel arde, hemorragias internas, -100 a las CB´s, muerte inminente en 10 asaltos sino se pasa la 2º Salvación
Sangre de Demonio, Inoculación/Ingestión	CD 200 Física	CD 250 Física	Impresión de que la piel arde, muerte en 10 asaltos sino se pasa la 2º Salvación
Veneno Paralizante, Inoculación/Ingestión	CD 50 Física	CD 70 Física	Parálisis durante 10 asaltos, 3 horas si no se pasa la 2º

Veneno del Sueño, Inoculación/Ingestión	CD 50 Física	CD 70 Física	Salvación Sueño Profundo en 10 asaltos, Trance si no pasa la 2º Salvación
Curare	CD 70 Física	CD 100 Física	Parálisis Total en 10 asaltos, muerte por asfixia si no se pasa la 2º Salvación

Se recomienda encarecidamente al Máster que no abuse del uso de las Enfermedades y Venenos, pues puede ser bastante frustrante para los jugadores, sobre todo si llevan poco tiempo con sus personajes. Si tienen miembros de **razas antiguas** (*los cuales tienen muchas posibilidades de pasar estas Salvaciones con un par de tiradas de rutina*), pues puedes añadir los venenos más poderosos de estas tablas, o las enfermedades más virulentas, porque las posibilidades de supervivencia de estos son más altas, y de seguro que buscarán por tierra y por mar al que ha tratado de envenenarles o enfermarles de este modo (*y puede ser el comienzo de una buena historia, o de una sesión de juego gratificante y detectivesca*). Si todos los miembros del Reparto son humanos o mortales, mejor dejar los venenos a sus variantes más bajas o menos activas, y centrarse en otros aspectos de la trama o la investigación de la campaña.

RESISTENCIA Y ROTURA DE LOS OBJETOS

Desde el punto de vista del reglamento, los objetos y elementos de Equipo, tales como armamento, blindajes o reliquias maravillosas, todos tienen un **nº de rotura** y unos **puntos de estructura** aplicables, los cuales definen el límite de impactos críticos o golpes ofensivos que pueden soportar antes de quedar rotos, inservibles o inutilizados. No es lo mismo un objeto hecho de arcilla, que de madera o metal, y los **materiales** juegan un papel importantísimo a la hora de determinar estos valores, a los cuales afectan la vida media y la calidad de los elementos del Equipo o de la Escenografía. El umbral de puntos estructurales puede ser recobrado aplicando las Habilidades artesanales necesarias, pero algunos elementos pueden quedar completamente destruidos, como, por ejemplo, muchos pertenecientes a la Escenografía, como estatuas, puertas, mecanismos grandes, constructos, golem, etc. El uso de magia de batalla, poseer una Fuerza colosal o poderes sobrenaturales afecta directamente a la vida media de estos elementos, pero también a la de los pertenecientes a los PJ's. Enfrentarse a aberraciones, demonios, no-muertos o liches conlleva unos riesgos grandes, o a Troll de montaña y pesadillas salidas de los cuentos de viejas más terribles. Es normal que a la hora de recibir impactos o ataques de estos seres sobrenaturales o terrenales indecibles, el Equipo, el armamento y el blindaje pueda quedar reducido a un montón de basura o chatarra inservible.

Para los objetos y elementos de Equipo, aplicamos las mismas reglas que para las **armas**, poseen un **nº de rotura** y unos **puntos estructurales**, si bien son más endebles muchas veces, ya que los materiales son normalmente de peor calidad (*a excepción de las escamas de dragón, madera de Laureáis, bronce de los Silfos, etc.*), y la probabilidad de que queden inservibles en ataques o daños directos, es mucho mayor. Por ello, tendremos muy en cuenta los **materiales** de los que están hechos, y el **tamaño** de los mismos (*a mayor tamaño, mayor nº de puntos estructurales, y viceversa*). Introducimos la siguiente tabla como referencia de los jugadores y del Máster, para que puedan hacer cálculos rápidos sobre elementos de Equipo y Escenografía.

TABLA DE Nº DE ROTURA Y PUNTOS ESTRUCTURALES

Material	Tamaño	Nº de rotura	Puntos Estructurales
Papel	Pequeño	5	5
Seda	Pequeño	5	5
Lino	Pequeño	5	5
Algodón	Pequeño	5	5
Cuero	Pequeño	20	20
Madera	Pequeño	15	15
Madera Especial	Pequeño	20	20
Laureáis	Pequeño	40	30
Caoba	Pequeño	30	30
Palosanto	Pequeño	35	35
Cobre	Pequeño	20	20
Estaño	Pequeño	10	5
Bronce	Pequeño	30	30
Bronce de los Silfos	Pequeño	60	50
Plomo	Pequeño	40	30
Hierro Dulce	Pequeño	50	40
Acero	Pequeño	60	50
Mithril	Pequeño	70	60
Metal Estelar	Pequeño	140	130
Mortero	Pequeño	70	60
Piedra	Pequeño	60	50
Cuarzo	Pequeño	50	40
Papel	Mediano	10	10
Seda	Mediano	10	10
Lino	Mediano	10	10
Algodón	Mediano	10	10
Cuero	Mediano	40	40
Madera	Mediano	30	30
Madera Especial	Mediano	40	40
Laureáis	Mediano	80	60
Caoba	Mediano	60	60
Palosanto	Mediano	70	70
Cobre	Mediano	40	40
Estaño	Mediano	20	10
Bronce	Mediano	60	60
Bronce de los Silfos	Mediano	120	100
Plomo	Mediano	80	60

Crónicas de Rhum d100

Hierro Dulce	Mediano	100	80
Acero	Mediano	120	100
Mithril	Mediano	140	120
Metal Estelar	Mediano	280	260
Mortero	Mediano	140	120
Piedra	Mediano	120	100
Cuarzo	Mediano	100	80
+ 1 categoría	+1 categoría	Duplica valor	Duplica valor

Según esta tabla, hay materiales más o menos resistentes, como la piedra, la madera o el metal, incluso el material de construcción, como el mortero, pero hay otros bastante endeble, como los tejidos, las cerámicas, etc. El tamaño sí importa a la hora de determinar el nº de rotura y los puntos estructurales de un objeto determinado, pero el Máster a veces se va a encontrar con **varios materiales** formando un objeto. Por ejemplo, imaginemos un objeto hecho de varios componentes, como una puerta de madera reforzada. Encontramos en ella madera especial (*nº de rotura 40, puntos estructurales 40*) y clavos de hierro dulce para reforzar la estructura, así como elementos internos, como mecanismos de cierre y bisagras, o incluso barras de hierro que cruzan un esqueleto interno que la hace aún más resistente a los impactos y los intentos de echarla abajo (*nº de rotura 50, puntos estructurales 40*). Eso quiere decir que la puerta tiene "clavos pequeños" y "cuerpo de madera mediano", por lo que sumamos ambos valores y obtenemos lo siguiente: nº de rotura 90, puntos estructurales 80. O sea, que se necesitarán pruebas de Fuerza a CD 90 y daños superiores a 80 puntos para inutilizar o romper la misma, aunque si concentramos nuestros ataques en las bisagras, sólo requeriremos una CD 50 de Fuerza y daños equivalentes a 40 puntos. Un Guerrero inteligente aplicaría su Fuerza de manera objetiva a las bisagras, no intentaría vérselas con una puerta de semejante envergadura...aunque al Pícaro del grupo le basta una simple CD de Cerrajería para abrirla sin hacer ruido, o una de Inutilizar Mecanismos si tiene sistemas de defensa. Hay veces que el cerebro puede más que la fuerza bruta, e ir rompiendo los elementos de la Escenografía no es tan útil como en un principio parecía (*imaginad que rompemos un cofre del tesoro para ver qué hay dentro, y nos encontramos con un montón de pociones mágicas reducidas a cristales rotos*).

Para los **objetos mágicos** o con bonificaciones mágicas, se aplican las mismas reglas que para las armas y armaduras mágicas (*es decir, aumentan sus nº de rotura y puntos estructurales de una forma exponencial a veces, lo que dificulta aún más su destrucción por medios convencionales*). Hay que tener en cuenta que los poderes sobrenaturales inciden directamente en las leyes físicas, así que es natural que romperlos sea una tarea más difícil si cabe que en los terrenales. Los **metales arcanos** se siguen considerando **indestructibles**, a no ser que se enfrenten a objetos de la **misma naturaleza** en el impacto a recibir.

ESTRATEGIA MILITAR: FORMACIONES DE COMBATE

Aunque en muchas ambientaciones fantásticas los PJ's se mueven por el escenario como quieren (*o como pueden*) de manera errática e intuitiva, los Dj's más imaginativos pueden

añadir estas reglas opcionales a las situaciones de combate grandes, es decir, en la que entran en juego un **mínimo de veinte o más** combatientes (*lo que deja de ser considerado una escaramuza, para convertirse en una batalla a escala reducida*). Será raro ver a los miembros del Reparto en un campo de batalla luchando en un bando o facción de la mesnada de un gran señor, pero, ¿por qué no? En el Medievo eran frecuentes las guerras por intereses territoriales, motivos religiosos o conquistas de territorio nacional, las Cruzadas fueron un ejemplo claro de una campaña militar internacional que, sufragada y movilizada por el Clero y las clases nobles, pretendía reconquistar Tierra Santa de manos de los invasores o enemigos sarracenos y musulmanes. En una ambientación fantástica, los Directores de Juego pueden simular situaciones de combate a gran o media escala, incluso colocar a los héroes en medio de un conflicto bélico por las buenas o por las malas (*"habéis llegado a un llano inmenso, donde los estandartes de vuestro señor se alzan en el horizonte, esperando el ataque de los Señores Oscuros, ¿qué hacéis?"*), pues hay Máster muy cabritos, y sus maldades pueden incluir estas y otras ocurrencias.

Una **batalla**, puede ser tratada como un gigantesco rompecabezas manejado por los estrategas y cabecillas o superiores militares de la campaña, los cuales mueven unidades menores o batallones y compañías, que obedecen a su vez a los suboficiales y cargos menores de un ejército organizado. Se debe distinguir entre **Infantería** o tropas de a pie; **Artillería** (*ligera y pesada*) o tropas de larga distancia y **Caballería** (*ligera o pesada, generalmente los lugartenientes y jefes militares o caballeros al servicio del gran señor, o el señor en persona*); dentro de una unidad deben estar los PJ's, y, si no quieren desbaratar la formación o las instrucciones de un superior, deberían obedecer al pie de la letra todas sus órdenes, so pena de insubordinación o ajusticiamiento por no hacer caso de un oficial al mando. Esto se puede evitar si los PJ's son puestos al mando de una unidad o compañía, pero deben respetar igualmente los procedimientos del capitán o el comandante, y eso limita mucho la libertad de los mismos en la narración y el curso de la refriega. Otra manera de evitar esto último, es adecuar una posibilidad de libertad de mando o iniciativa, creando un **cuerpo de élite** en el que los PJ's tendrán **plena libertad** para moverse por el campo de ofensiva, pero con unas instrucciones que deben ultimar y preparar para el curso de los acontecimientos. Cumplir o no con estas órdenes, puede ser considerada la misión de la sesión de juego, y es bastante probable que los beneficios por cumplirlas sean altos, pues se arriesga la vida a cada momento de la misión, ya que los peligros de caer bajo fuego enemigo, ser heridos o interceptados por alguna unidad comandada por adversarios bien entrenados son bastante grandes.

Pero reglamentemos esta **unidad mínima de batalla**, conocida como **batallón** (*de veinte a cien hombres en el que se cuentan los PJ's, ya como parte integrante o como oficiales de guerra designados por un superior*), y analicemos las distintas formaciones de combate que se pueden dar en ella, partiendo siempre desde la base de la **Infantería**:

- La **formación abierta**, es una situación en la que los combatientes ofrecen sus flancos y su frente con un espacio suficiente como para que los enemigos se cuelen entre las líneas sin problemas, pero a la vez permite impedir el avance de la Caballería o las cuadrigas blindadas (*que ya no se usan en el Medievo*), para abatirlas con los cuerpos profesionales de lanceros. El cuerpo no obtiene ninguna bonificación adicional, y son vulnerables a los ataques normales y de proyectiles.

- La **formación cerrada**, es la más antigua de las técnicas de combate de la antigüedad, en la que cada hombre protegía con su escudo al compañero de la izquierda, permitiendo que su flanco derecho no quedase desprotegido contra los ataques de meleé del enemigo. Se dice que los primeros Enanos combatían siempre así, y una unidad de lanceros Silfos es impenetrable (*o lo era, antes de la aparición de las primeras ballestas*) siempre que cuadren su avance en formación cerrada. El **flanco izquierdo** queda algo vulnerable, con lo que ambas facciones tratarán de avanzar más por la derecha, para castigar esta deficiencia y explotarla al máximo. El flanco derecho recibe una bonificación especial de **+20** a la Defensa en cada integrante del equipo o línea de avance. Además, a esta formación puede dársele cierta profundidad, añadiendo filas traseras que compactan aún más el avance, y hace que la Infantería ofrezca pocos puntos débiles y tenga unas bajas mínimas.
- La **formación en línea**, es una variante de las dos anteriores, que pretende reunir a los miembros de una élite (por ejemplo, los Guerreros de espadas en la primera línea, y los lanceros detrás) en una misma barrera de avance, reforzando las partes traseras con la presencia de Artillería o lanceros de picas enormes (*de hasta dos metros de longitud, para hostigar mejor al enemigo*) para dirigir un ataque que impida la carga del enemigo y reparta mejor el esfuerzo de las unidades especializadas (*los romanos poseían muchas y diferentes unidades de Infantería, con distintos equipos y un orden de batalla determinado y muy bien coordinado*), como los lanzadores de jabalinas o los honderos y arqueros. Ofrece una bonificación de **+20** a la Defensa en el **flanco izquierdo**, pero expone mucho el flanco derecho. El uso de líneas compactas de lanceros, puede crear una formación especial, mencionada más adelante.
- La **formación en cuña**, es una variante de la cerrada, la cual obedece a una disposición en forma de puñal o cuña, la cual permite a los infanteros penetrar en la primera o segunda línea de batalla de una unidad enemiga, rompiendo su formación y presionando por el centro, aunque expone mucho sus flancos. Ofrece una penalización a los luchadores de los flancos de **-20**, pero una al ataque de **+20** a los atacantes de la primera línea de avance.
- La **formación en cuadrado o en rombo**, son dos maneras distintas de entender una formación cerrada, la primera reúne a los combatientes en una cerrada que permite defender todos los flancos y el frente de los adversarios o los proyectiles, la segunda tiene el potencial de cuña, pero no sólo en su frente, sino también en su **retaguardia**, evitando así los ataques envolventes o las bolsas para aniquilar a la unidad de combatientes.
- La **tortuga**, fue celebre en el mundo antiguo mediterráneo, y consistía en colocar los escudos de torre de la Infantería de modo que los flancos, frente y espaldas de los luchadores quedaran completamente envueltos en sus protecciones, inmunizándose contra las andanadas de proyectiles, pero reduciendo su ataque a la nada, aunque suma una bonificación a la Defensa de **+60** en todos los puntos de acción, siendo casi invulnerable. La única manera de romper la formación, es usando una carga de Caballería encima de los luchadores, pues nadie aguanta los seiscientos kilos que puede llegar a pesar un bicho de esas dimensiones (*e imaginad a un caballo blindado del periodo medieval, una pasada total, jinete incluido*).
- La **escalera**, una variante de la tortuga, la cual se concentra en defenderse de los ataques **frontales** desde una muralla o fortaleza, como el lanzamiento de virotes, flechas o balas ligeras de balistas anticuadas, o flechas incendiarias. Expone los flancos y la parte trasera con un **-40**, pero bonifica la delantera con un **+80**, ya que la unidad se concentra en su frente. Combinada con un cuerpo de arqueros, puede dejar limpia una almena en cuestión de asaltos de combate a tiempo real.

- El **galápago**, es una curiosa formación inventada por los bárbaros nortños y los espartanos de la Grecia antigua, parecida a la tortuga, pero con escudos redondos y lanzas arrojadizas como empalizada para evitar los ataques enemigos, ofrece una visión dantesca al enemigo, un bonificador a la Defensa de **+50**, y uno al Ataque de pica de **+40**, al ser imposible al enemigo tratar de alcanzar a los que se refugian bajo el cascarón metálico. En la actualidad está en desuso, pues las catapultas destrozan fácilmente estas formaciones de combate, aunque sí evitan las cargas de Caballería ligera (pues los caballos se pinchan en las picas o alabardas, caso distinto al de la tortuga).
- La **empalizada**, consiste en una formación cerrada clásica en cuadrado, con largas lanzas o sarisas y escudos ovales o de torre (inventada por los lanceros Silfos en la Edad de Oro, y era prácticamente impenetrable contra cargas de cualquier tipo), lo que impide el acercamiento del enemigo (pues se tiene que enfrentar a las lanzas o tratar de cortarlas), y además ofrece un bonificador frontal a la Defensa de **+40**, aunque sólo de **+20** en los flancos. Pero esta formación posee un defecto muy grave: al girar para tratar de maniobrar contra cargas envolventes, el cuerpo de lanceros se dispersa y desorganiza, rompiendo completamente la disposición. Se puede evitar con lanzas más cortas, pero esto hace que la empalizada no sea tan letal contra Caballería como es en un principio.
- La **sedente**, es una variante de la formación en línea, la cual consiste en que los combatientes de la segunda línea están **agachados o sentados** detrás de la primera, para evitar ser vistos por los enemigos en carga o a la espera de iniciar las hostilidades. Si los miembros de esta formación son lanceros, honderos o arqueros, cuando intervienen se aplica un **asalto-sorpresa** automático en el momento en que actúan por primera vez. No ofrece ninguna bonificación a la Defensa, y se dice fue inventada por los arqueros élficos de la Edad Dorada.
- La **isla**, es una variante de la empalizada, sólo que los lanceros o alabarderos forman una isla de lanzas perfecta, la cual impide el paso de la Infantería o la Caballería enemiga al interior, impide acercarse por los flancos o tan siquiera intentar una maniobra buscando puntos débiles. Otorga un **+40** a la Defensa en batalla de toda la unidad, pero un **-20** contra ataques de proyectil (*pues se supone que los lanceros no llevan o pueden llevar escudo, al tener en sus manos armas de asta*).
- La **bolsa**, es una táctica usada aún hoy en día por los ejércitos modernos, y consiste en ir expandiendo gradualmente una formación en línea o de cuadrado, generalmente por los flancos, provocando el combate en el **frente** de la avanzadilla, para que los laterales queden sin lucha y puedan ir atrapando a los enemigos u objetivos en una trampa mortal, pues acaban **rodeados** por todas partes, y siendo aniquilados con facilidad. Añade un bonificador al Ataque de **+40** a los flancos que ejecutan la maniobra, pero ninguno a los del frente obligado a atacar en primer lugar (*y no digamos a los atacantes de la bolsa por la espalda, que incluso pueden bonificar el asalto-sorpresa de un avance rápido por retaguardia*).

Ahora, pasemos a analizar los distintos tipos que podemos encontrar dentro de la Infantería, como por ejemplo:

- Los **reclutas o tropas de apoyo**, generalmente campesinos mal equipados o pertrechados, y a veces armados con utensilios de labranza como única y posible defensa, son poco especializados y mal disciplinados, atienden mal a las órdenes y son más un medio de disuasión que una tropa militar propiamente dicha. Generalmente, sirven para abastecimiento de materias primas o vigilancia de la logística y el bagaje o

los transportes de alimentos, equipos sanitarios o utensilios no de campaña, como cacerolas, herramientas, carretas de forraje, etc.

- Los **soldados rasos**, generalmente antiguos reclutas bien entrenados, o con cierta clase de formación en tácticas de combate y manejo de las armas, aunque sea de unos pocos meses. Pueden y deben llevar armamento más especializado, como espada y escudo, casco y a veces unas grebas, aunque también cotas de malla en los ejércitos más prolijos a gastos materiales o suministros bélicos. Obedecen las órdenes de un suboficial o sargento, el cual los organiza para el asalto, la defensa o la custodia de posiciones y murallas.
- Los **infanteros ligeros**, son mercenarios profesionales, bien equipados para el combate (*siempre llevan espada, escudo, casco, grebas y cota de malla, o armadura de piezas y malla con yelmo abierto*) y entrenados para la refriega, son menos numerosos que los anteriores, pero obedecen órdenes de un suboficial perfectamente y en coordinación absoluta, por lo que reciben una **soldada o paga**, y suelen vivir del botín de guerra o saqueos permitidos por su señor. En batalla, son temibles, fríos y muy efectivos, y causan muchas bajas antes de caer a manos de sus enemigos. Un PJ con clase de Guerrero, respondería a este patrón profesional de combatiente de élite, aunque cada nación posee sus variantes regionales y territoriales.
- Los **infanteros pesados**, son generalmente idénticos a los anteriores, sólo que van armados con **armas de asta**, aparte de con una espada y una ballesta, para defenderse en situaciones de larga distancia o meleé. Su armadura también es ligeramente más pesada (*piezas y mallas, o piezas semi completa*), lo que de ahí se deduce su nombre. Veteranos de mil batallas, son más duros y disciplinados que los anteriores, y su experiencia se hace patente al ser los únicos capaces de detener cargas de Infantería o Caballería con formaciones perfectas y muy bien sincronizadas. Su salario o soldada es mayor, así como su derecho a botín de saqueo o pillaje (*a veces, la única manera de pagar a los soldados, es permitirles saquear todo lo que pillen cuando llegan a una fortaleza ya tomada y asegurada bajo el poder del señor feudal*).

Después, están las distintas variantes de cuerpos de Artillería, los cuales se distinguen en:

- **Artillería Ligera**, generalmente tiradores expertos, como unidades de élite de arqueros profesionales (*un auténtico oficio bélico de tradición ancestral, el cual es pasado de generación en generación*) o ballesteros mercenarios, estos últimos no son independientes, sino que están dentro de las mesnadas o reclutamientos adiestrados por un señor feudal y su séquito militar. Normalmente, van equipados con cuero tachonado o cota de mallas y casco, virotes y ballesta, aparte de una alabarda o espada larga para defenderse en la media o corta distancia.
- **Artillería Pesada**, una tropa o soldadesca especializada en maquinaria de asedio o balistas y lanzadores o ballesteros grandes o descomunales, arietes o trenes de asalto, cavadores de minas o zapadores, todos ellos bajo las órdenes de un ingeniero militar experto en poliorcética y avances bélicos, los cuales están bastante bien pagados y apenas llevan equipo de defensa personal, pues casi nunca entran en combate de meleé. Simplemente, añaden alguna espada larga o daga de parada por si deben evitar que un contingente enemigo rompa los ingenios o los sabotee, pero siempre están escoltados por mejores tropas de Caballería e Infantería, más dotados para la lucha.

Después, entramos con la Caballería, la cual tiene también distintas acepciones y calificaciones o especialidades:

- La **Caballería Ligera**, consiste en cuerpos de jinetes con equipamientos medios, generalmente cota de malla, casco y lanza de caballería o alabarda, los cuales sirven de

apoyo a los contingentes de Infantería, realizando maniobras envolventes, avances rápidos u hostigando al enemigo en los flancos de sus líneas, o bien sorprendiéndolos por la retaguardia, lo que provoca gran desconcierto y estupor entre los miembros de un ejército. Aunque más vulnerables que los cuerpos de caballeros, su rapidez de desplazamiento es superior, con lo que se usan para estratagemas y toda clase de ardid bien planificados por sus oficiales.

- La **Caballería Pesada**, es el cuerpo de élite de los Caballeros, una serie de guerreros con título y tierras que son los pares del señor feudal, sus paladines y su cuerpo de guardaespaldas, y cumplen las funciones de lugartenientes, tropa de protección del monarca o el noble, además de ser una temible fuerza de choque, pues van equipados ellos y sus monturas con un blindaje casi impenetrable, lo que les permite realizar cargas frontales con sus lanzas de asalto y destrozando las filas de Infantería, dispersarlas y mandar a la Caballería Ligera a exterminar a los supervivientes de las embestidas. Con la aparición de los cuerpos de ballesteros, estas cargas ya no son lo efectivas que solían ser, y los Caballeros están dejando sus pesadas armaduras por equipos más ligeros y arriesgando menos su persona en el campo de batalla, al ser altas las probabilidades de caer bajo fuego enemigo.

La Caballería, bien combinada con la Infantería y la Artillería, consiste en la fuerza fundamental del periodo medieval, con numerosas filas de caballeros dispuestos al choque de unos contra otros, tras las salvas de proyectiles y el encontronazo entre la soldadesca de una y otra facción. Normalmente, tras el encuentro se suele desmontar del corcel y luchar a pie, con espadas largas en vez de mandobles y con escudos o mazas, los cuales son provistos por los escuderos, que acompañan a sus nobles señores por todo el combate, interponiéndose si la vida de su amo está en peligro. Es normal que los grandes miembros de la nobleza o el clero no participen tan activamente de estos conflictos, y sean los barones, condes o hidalgos los que se midan las fuerzas con el adversario, mientras obispos, reyes o estrategas observan la contienda desde una posición elevada, rodeados de su cuerpo de élite y protegidos por nutridas huestes auxiliares, en las que viajan sirvientes, mercenarios profesionales y hasta exploradores, para encontrar una vía de escape segura de la batalla si todo se pone en contra.

REGLAMENTO PARA COMBATE CON VEHÍCULOS Y CABALLERÍAS

Un PJ con una **montura**, debe usar la Habilidad entrenada de **Equitación (Agi)** para realizar maniobras desde o con animales cuadrúpedos o de tiro, conduciendo carros, cuadrigas o diligencias y calesas. Para redirigir por una ruta con obstáculos y elementos de escenografía, es necesario hacer pruebas con esta Habilidad para superar las CD's impuestas por el DJ. Si un héroe con clase Montaraz tiene como "compañero animal" una criatura que le sirve a la vez de montura, puede usar en vez de la Habilidad asociada, la especialidad de **Adiestramiento Animal (Emp)**.

Para controlar una montura **desbocada**, se debe realizar una prueba activa con la Habilidad de Equitación o Adiestramiento Animal a CD marcada por el DJ, siempre de acuerdo a la dificultad lo más aproximada posible. Si se supera la tirada, la montura es redirigida y tranquilizada, el jinete puede darle órdenes a partir del turno siguiente. Si no, puede tratar de controlar al animal algo más tarde, o terminar por saltar del mismo, obligándose a sacar una **Salvación de**

Reflejos exitosa para minimizar el daño por caída al rodar por el suelo. En una **persecución**, el jinete puede dejar atrás a sus perseguidores con CD's de la Habilidad asociada, o retrasar su avance para obligarles a frenar y dar media vuelta, o tomar un sendero distinto alternando su velocidad media. Si lo que el PJ pretende es alcanzar a una criatura o PNJ al que está siguiendo, puede realizar pruebas activas para darle caza y ponerse a su mismo nivel de carrera. Si se **fallan** las CD's, se considerará a la montura **exhausta** (*debido al cansancio que el esfuerzo prolongado le provoca*), y la velocidad de avance descenderá en **dos niveles**, hasta llegar al trote o a detenerse por completo (las modalidades de avance son paseo, trote y galope). Se puede tratar de **forzar** una montura a seguir a la misma velocidad con pruebas activas, pero si se falla sólo una, la bestia de monta debe realizar una **Salvación de Fortaleza** para no morir de un colapso debido al terrible esfuerzo al que está siendo sometida.

En un **carro** o vehículo de tiro, el **piloto** o el que lleva las riendas debe estar siempre atendiéndolas, de lo contrario, se considerará a la bestia o bestias de tiro fuera de control o **desbocadas**, aunque puede tratar de recuperar el control con pruebas activas o Habilidades asociadas. Si el conductor sufre **penalizadores** de cualquier tipo (*impactos críticos, posición, estado, etc.*) se aplicarán a sus CD's hasta que sea **inutilizado** o esté **moribundo**, siendo incapaz de continuar con su tarea de dirigir un vehículo. En una **persecución**, los vehículos de tiro son menos maniobrables que las monturas simples, por lo que reciben un penalizador global de **-20** a todas sus CD's activas (*eso representa la dificultad del conductor a la hora de mantener una atención constante en su carreta o diligencia*). Al ser un transporte con caja o habitáculo, los PJ's subidos en él pueden **combatir** desde dentro o desde puestos elevados con armas a distancia sin penalizador de conducción (*aunque si entran en juego otros distintos, como Salvaciones de Reflejos para tratar de mantener el equilibrio*), o tratar de rechazar a los que se suban al vehículo para derribar o inutilizar al piloto. Además, los atacantes pueden **destronar** con impactos o ataques activos el transporte, que posee su "Nº de Rotura" y "Puntos Estructurales" propios (*aunque se pueden dar casos de transportes blindados, adaptados a las persecuciones y agresiones de bandoleros y asaltantes*). Si el vehículo sufre bastante daño, puede quedar **inutilizado** por completo, las bestias de tiro se considerarán **desbocadas** y todos los ocupantes deben realizar una **Salvación de Reflejos** al saltar del mismo, para llevarse al rodar por el suelo la **mitad** del daño por caída.

Se puede lanzar **magia de combate** o conjuros desde una montura, pero con un penalizador de **-20** global a las maniobras de **Proyección del Reino 0**. Si esto se hace durante una **persecución**, entonces deben realizarse pruebas activas con la Habilidad de Equitación o Adiestramiento Animal para mantener a la vez el control de la bestia de monta. Si se **pifia** la CD, la montura se considerará **desbocada**, pudiéndose tirar nuevas CD's para recuperar su control.

En una **persecución**, se puede tratar de saltar desde un vehículo de tiro o desde una montura a otra ocupada por un PNJ o criatura enemiga, siempre que se haga una prueba activa con la Habilidad entrenada, aparte de otra CD del **Talento de Atletismo** (*Acrobacias, Saltar, etc.*), con la cual poder llegar hasta el objetivo. El adversario puede tratar de zafarse con una prueba de **Equitación**, enfrentada a la tirada de salto del PJ o héroe. Si la supera, el aventurero debe realizar una **Salvación de Reflejos**, con la que se llevará la **mitad** del daño por caída si la supera. En el caso de que el objetivo sea alcanzado, este será **derribado** de su montura,

cayendo en marcha y viéndose obligado a realizar una **Salvación** para minimizar daño por caída. En ese turno, la montura se considerará **desbocada**, pero pueden hacerse pruebas activas para recuperar su control a partir del turno siguiente.

REGLAMENTO PARA EL COMBATE AÉREO

Para que un PJ o criatura pueda beneficiarse de estas reglas, debe poseer la Ventaja de **Alas**, una montura alada o un vehículo a tal efecto, que le permita desplazarse por el aire. Puede darse el caso de que las criaturas hostiles posean esta Ventaja y los PJ's no, con lo que deberán combatir a distancia con armas de largo alcance o hechizos de batalla, a no ser que la entidad alada entre en meleé. Cuando una criatura o PJ está en la modalidad de **vuelo**, puede moverse a tres niveles de velocidad: **planeo/flotación**, **arranque/impulso** o **barrena/picado**, siendo necesario realizar pruebas activas con la Habilidad asociada, para beneficiarse de estas reglas. Si el PJ está pilotando una nave o ingenio volador, usará la Habilidad de **Pilotar (Agilidad)** para manejar la embarcación de una manera u otra, o cambiar la aceleración de la misma.

Cuando una criatura está en vuelo, recibe una **bonificación a su BD** (Bonificación Defensiva) de **+5** por cada incremento de distancia de **10 mts**, representando así la dificultad de acertar con armas a distancia un objetivo que está en movimiento constante. Si entra en la modalidad de planeo/flotación, el bonificador **desaparece**, por lo que entran en juego los incrementos de distancia y el alcance del armamento de proyectiles. Esto se aplica también a naves voladoras o ingenios y artefactos con esta capacidad. Si los PJ's viajan a bordo de una nave voladora, tienen montura alada o poseen la Ventaja de Alas, pueden beneficiarse de las reglas anteriormente descritas, aunque deben realizar pruebas activas con la Habilidad asociada (*Vuelo o Pilotar, dependiendo del caso en concreto*).

Cuando un PJ o criatura hostil con la capacidad de Vuelo (Agi) es **alcanzada** por un impacto, debe de inmediato realizar pruebas activas para recuperar el control de su desplazamiento, perdiendo **un nivel** de aceleración si estaba en alguna modalidad superior (si está en flotación, seguirá por defecto en esta); si el impacto es un **golpe crítico**, entonces deberá realizar de inmediato la **Salvación de Fortaleza** relativa al ataque, para poder mantenerse en vuelo, sino, quedará **aturdida** y comenzará a caer al suelo, perdiendo completamente el control (y aplicándole las reglas de daño por caídas); aunque puede recuperarse en asaltos posteriores con otra CD. En cuanto haya superado la Salvación, debe sacar otra tirada para tratar de remontar el vuelo a dificultad **Imposible**. Recibir un **golpe crítico** suele ser demoledor, aparte de los penalizadores correspondientes, el PJ o criatura pierde **dos niveles** de aceleración si los tuviere, pasando a sólo poder estar en la modalidad de **planeo/flotación**.

Cuando un **piloto** o conductor de aeronaves sufre un impacto o ataque exitoso, deberá de inmediatamente y en el mismo turno de combate o encuentro realizar pruebas activas con la Habilidad de **Pilotar (Agi)** para recuperar el control de la aeronave, la cual perderá **un nivel** de aceleración, estando momentáneamente **fuera de control** (*con todo lo que ello implica, como la posibilidad de estrellarse, chocar contra otros objetos voladores, ser blanco fácil de armas a distancia o conjuros de batalla, etc.*). Si el piloto recupera el control, puede cambiar en el

asalto siguiente el rumbo o maniobrar de cualquier manera, o incluso aumentar sus niveles de movimiento en asaltos posteriores. Si es un **golpe crítico**, deberá inmediatamente realizar la **Salvación de Fortaleza** necesaria, para no quedar **inutilizado**. Si la pasa, podrá tratar de recuperar el control de la aeronave con pruebas activas de la Habilidad asociada, teniendo en cuenta los penalizadores correspondientes. Si no, la nave pasa a estar **fuera de control**, aunque en los asaltos posteriores algún PJ o aliado puede tratar de ocupar su puesto y con pruebas activas, recuperar la maniobrabilidad (*siempre que tenga el permiso de conducir en regla, claro está*). El ingenio volador pierde también **dos niveles** por defecto en su aceleración (*si está en planeo/flotación, mantendrá por defecto este estado*).

Los PJ's, PNJ's o criaturas hostiles pueden atacar directamente el ingenio volador o aeronave, dañando sus "Puntos de Estructura". Aquí, **los impactos no son automáticos**, pues es un objetivo en movimiento acelerado, así que se ponen en funcionamiento las reglas del alcance de las armas e incrementos de distancia, además de los bonificadores a su **BD (Bonificación Defensiva)** por estar en pleno vuelo, que **desaparecen** si está en el estado de **flotación/planeo**. Cada ataque que supere esta BD, se considerará un éxito, por lo que dañarán estos "Puntos de Estructura", que dependen de la categoría de tamaño, los materiales empleados y posibles escudos arcanos o medios adicionales de blindaje (*como estructuras reforzadas, maderas especiales, etc.*). Un **impacto crítico no es posible**, pues no se está dañando a un organismo viviente, sino a una máquina voladora. Si pueden hacerse sin embargo **ataques apuntados** a zonas vulnerables del casco, aperos de vuelo como velas o estabilizadores del casco, incluso destruir el timón o el palo mayor, provocando problemas serios a su tripulación y a su piloto (*el cual sufrirá penalizadores importantes a sus CD's para maniobrar o estabilizar el navío*). Si estos "Puntos de Estructura" **llegan a 0**, entonces el navío o ingenio volador se considerará **destruido**, y todos sus tripulantes comenzarán a caer en vertical desde los puntos en los que estaban parados o realizando maniobras de movimiento o pruebas activas, con todo lo que ello conlleva (*se aplicarán las reglas de caída desde alturas correspondientes*). Si el PJ o criatura posee alas o medios para flotar o descender suavemente o sin peligro (*conjuros, reliquias, objetos maravillosos, etc.*), puede realizar pruebas activas o emplear elementos de Equipo (*como un paracaídas inventado por los gnomos, ¿por qué no?*) o lanzar un conjuro que remita sus efectos.

Si un PJ, PNJ o criatura hostil va montado en una criatura alada (*águilas o murciélagos gigantes, grifos, quimeras, mantícoras, mastícoras, etc.*), pueden realizar maniobras o pruebas activas con la Habilidad de **Equitación (Agi)**, cambiando su velocidad de vuelo a tres niveles distintos, los anteriormente mencionados. Al recibir un impacto o ataque con éxito, deberá de inmediato realizar CD's con la Habilidad asociada para recuperar el control y su montura se considerará **desbocada**, aunque a partir del asalto siguiente, puede tratar de tomar las riendas de nuevo (*Adiestramiento Animal o Equitación, son ambas válidas para esto*). En cambio, si reciben un **golpe crítico**, deberá realizar una **Salvación de Fortaleza** inmediata, sino, quedará **inutilizado** y su montura **desbocada** (*algo que puede ser realmente peligroso*). Si la supera, puede tomar las riendas a partir del asalto siguiente, pero aplicándose los penalizadores correspondientes a sus CD's. la montura pierde **un nivel** de movimiento en el primer caso, **dos** en el segundo, aunque si se desboca, puede pasar a una barrena o picado letal, y a veces, es una muerte segura sin salvación posible.

Un PJ, PNJ o criatura con los medios necesarios para el vuelo, puede **atacar** una montura, la cual posee una BD (*Bonificación Defensiva*) aplicable a su nivel de desplazamiento (*planeo, arranque o barrena*) y al alcance de las armas a distancia, incrementos y conjuros o penalizadores aplicables (*posición, estado, situación, escenografía, etc.*). Si es alcanzada con un ataque, pasará a **desbocarse**, pero su jinete puede tratar de controlarla. Si sufre un **golpe crítico**, deberá superar una **Salvación de Fortaleza**, que, de no ser superada, le dejará **aturdida**, comenzando a caer en vertical desde ese mismo momento. Si la supera, puede su jinete realizar pruebas activas a partir del siguiente asalto para tomar el control de la montura. Si una criatura o bestia de monta llega a **0 Puntos de Golpe**, se considerará **inconsciente**, comenzará a caer y **no podrá** realizar Salvación alguna (*aunque alguno de sus aliados o una entidad voladora de mayor tamaño pueden tratar de atraparla o impedir que se estrelle*). Una criatura con la Ventaja de Alas, puede hacer **ataques de barrena o picados**, consistentes en un descenso a velocidad de barrena, el cual necesita de ser primeramente declarado por el jugador, para después necesitar de un mínimo de **tres asaltos** para llevarse a cabo, iniciando un ascenso vertical, acelerando **dos niveles o uno** de movimiento (*dependiendo de la velocidad que llevase anteriormente*) y después dejarse caer en barrena sobre su objetivo. Esto requiere de pruebas activas con la Habilidad asociada, aplicándose los penalizadores correspondientes; además, se necesita de una distancia mínima de **50 mts de altura** para realizar una barrena exitosa para criaturas de categorías mediana o superior (*si es Gigante o Enorme, dobla esta distancia mínima por categoría de tamaño superada*). Entonces, recibirá un bonificador de **+25** a su BO (Bonificación Ofensiva) y un **penalizador equivalente** a su BD (*Bonificación Defensiva*), además, si el ataque con el arma corporal o artificial tiene éxito, se considerará un **golpe crítico** contra **TA 0**, debido a la tremenda velocidad del ser volador. El objetivo debe defenderse normalmente **tirando un d100 con su BD**, si falla, recibirá todo el impacto de la barrena, aunque el atacante debe realizar una **Salvación de Reflejos** a CD **Absurda** para no estrellarse en el suelo y ascender nuevamente en el aire (*es el precio a pagar por realizar una maniobra suicida*). En vez de un ataque, puede declarar una **presa**, agarrando a su objetivo y llevándoselo por los aires, teniendo siempre en cuenta el **LiCa** (Límite de Carga) de la criatura que se lo lleva (*no se puede coger a un Troll de montaña por los aires, a no ser que seas una sierpe o algo mucho más grande*). A continuación, puede llevarse a una altura elevada a la presa, dejándola caer a una altitud mortal (*una manera cruel de librarse de adversarios molestos*), aunque el oponente puede tratar de salir de la presa y atacar a la entidad voladora con normalidad.

REGLAMENTO PARA COMBATE SUBACUÁTICO

Cualquier PJ, PNJ o criatura con Habilidad entrenada o no, puede realizar pruebas activas para **Nadar (Fue)**, aunque **se aplican los penalizadores por blindaje** (*siempre y en todo momento*), ambientales (*posición, estado, situación, etc.*) o combate (*maltrecho, malherido, etc.*). Siempre se desplazará por el agua (*se entiende por su superficie, evidentemente*) a una velocidad determinada, la cual posee tres niveles diferentes: **flotación, avance y acelerada**, necesitando de pruebas activas con la Habilidad asociada para cambiar de un nivel al otro

superior, pero no descender niveles. Cualquier entidad que no tenga la Habilidad de Natación (Fue) entrenada, **no sufre** los penalizadores habituales por no tener el Talento o grupo de Habilidades (*ya que en este caso, el penalizador universal no se aplica*), pero poseerá una Habilidad total igual a su **C.Básica** asociada, restándose de la misma el penalizador por armadura (*los Guerreros que no saben nadar, lo llevan claro*), ambientales o por golpes críticos (*o efectos de conjuros o hechizos enajenadores o de batalla*). Sin embargo, sólo puede moverse si lo consigue en la modalidad de **flotación**, dado que es un desconocedor de las disciplinas de nado.

Una entidad con la Ventaja de **criatura acuática**, posee automáticamente como entrenada una bonificación natural a la Habilidad asociada, además, puede **respirar** perfectamente bajo el agua (*no en el caso de mamíferos acuáticos, como el delfín o la ballena*), al poseer branquias u órganos mixtos adaptados a los dos medios, el aéreo y el acuático. Sin embargo, las criaturas acuáticas no pueden permanecer mucho tiempo en suelo firme, ya que comienzan a sufrir **penalizadores**, o incluso deben realizar **Salvaciones de Fortaleza** periódicas. Si una criatura es solamente acuática, al llevar un **nº de asaltos** igual a su puntuación de **Constitución (Con)**, comenzará a **asfixiarse**, situación que se detiene en cuanto entra de nuevo en su medio natural. Los seres mixtos no necesitan de estas tiradas, pues poseen pulmones y branquias indistintamente.

Un PJ, PNJ o criatura no acuática, puede realizar pruebas activas o CD's con la Habilidad asociada, para **bucear** o realizar inmersiones o amneas, aguantando un **nº de asaltos** igual a su puntuación de **Constitución/20**, tiempo total de resistencia multiplicado por seis segundos por asalto de combate (*un PJ con una Con de 50, aguanta unos 120 segundos, cerca de dos minutos; con una puntuación de 100, unos cuatro minutos, cerca del límite real*). Cuando hayan pasado esos asaltos, deberá cada asalto adicional realizar **Salvaciones de Fortaleza** para no comenzar a **ahogarse**, momento en el que quedará **aturdido**, perdiendo por asalto **1d10 Puntos de Golpe**. Si llega a **0**, quedará **inconsciente**, sus pulmones se llenarán de agua y se morirá en el turno siguiente. Si se atiende a tiempo a un PJ, PNJ o criatura ahogándose, se pueden hacer CD's con la Habilidad asociada (*Medicina, Primeros Auxilios, etc.*) para tratar de estabilizarlo o reanimarlo en los asaltos siguientes. Si ha muerto ahogado, sólo se puede recuperar al PJ por medios sobrenaturales, eso sí están al alcance de los restantes jugadores (*y eso si el Máster es o no lo bastante bueno como para permitirlo o no*).

Si un PJ, PNJ o criatura hostil recibe con éxito un ataque o impacto que dañe sus Puntos de Golpe, deberá inmediatamente realizar pruebas activas con la Habilidad de Natación, para mantenerse a flote o seguir buceando, sino, comenzará a **ahogarse**, pero en el siguiente turno puede realizar **Salvaciones de Fortaleza** para recuperar el control y poder nadar a partir del asalto siguiente (*o contener la respiración si se está buceando*). Si recibe un **golpe crítico**, comenzará a ahogarse **automáticamente**, viéndose obligado a realizar Salvaciones para soportar el dolor, y más para no ser víctima de dos situaciones letales (*las dos tiradas se harán por separado*). Si las supera, podrá hacer pruebas activas en el siguiente asalto, sino, seguirá ahogándose, hasta que sea auxiliado por un compañero de aventuras o sea capaz de salir por sus propios medios.

Si una **criatura acuática** o bajo los efectos de pociones o conjuros que permiten la respiración subacuática recibe un ataque con éxito, debe realizar **CD's de Natación** para estabilizarse, reduciendo su velocidad de avance en **un nivel** al menos. Si es un **golpe crítico**, deberá enfrentarse a las consecuencias del mismo, realizando una **Salvación de Fortaleza**, reduciendo además su avance en **dos niveles** por debajo. Cuando supere la Salvación, podrá realizar normalmente maniobras físicas, pero con los penalizadores aplicables a partir de ese mismo momento. Bajo el agua, los ataques de meleé no sufren penalizadores, **pero sí los ataques a distancia**, que pierden eficacia al ser realizados en un medio viscoso y no aéreo (*el contacto con el agua, frena el impulso de los proyectiles, es una realidad física teórica*), siendo penalizados con un **-15 universal**, que se suma a otros aplicables, como incrementos de distancia o alcance de las armas, ambientales o del Escenario de Campaña. Además, un PJ debe estar pendiente también de mantenerse a flote o apuntar con el arma, lo que añade aún más dificultad. Se aplican las reglas acuáticas habituales si alguno de los ataques tiene un éxito seguro.

Conjurar **bajo el agua** o nadando tiene sus inconvenientes, pues el lanzador de hechizos debe usar las manos para realizar mantras y posiciones rituales, sino, sus ensalmos no tienen efecto alguno. Por ello, la Habilidad de **Proyección del Reino ()**, sufre un **penalizador universal de -20**, que representa esta dificultad, sumándose a otros existentes o aplicables al mismo tiempo. Además, la **magia de fuego** no tiene efecto alguno sobre o por debajo del agua, algo completamente lógico, la de **electro dobla el daño** (pues la electricidad se transmite mejor por este medio), la de **aire** pierde un alcance del 50% (*y bajo la superficie, se convierte en "magia de onda acuática"*), pero la de hielo o agua no sufren penalizador alguno. Si el hechicero se lanza a sí mismo un sortilegio que le permita **respirar bajo el agua**, el penalizador universal **no tiene efecto alguno**, pero sí los elementales (*si eres un Mago de fuego, te sigues fastidiando igual, qué se le va a hacer*).

CRÓNICAS DE RHUM: TRASFONDO PRINCIPAL

"Toda ambientación fantástica tiene una temática determinada, y nosotros no vamos a ser menos. Una vez repasadas las reglas principales, referentes a la construcción de PJ's y la elección de raza, clase profesional de aventurero, equipo o sistema de combate para los Encuentros y distintas situaciones del ámbito de aventuras, como la geografía o la posición, pasamos ya a adentrarnos en el maravilloso mundo del continente de Rhum, en donde los PJ's vivirán las aventuras más escalofrantes y emocionantes durante el desarrollo de la Primera Edad, pudiendo elegir cualquier época de la evolución del Antiguo Imperio, o explorar sucesos y acontecimientos importantes de la cronología del continente, y participar de ellos. **En los sucesos más históricos, los PJ's no tendrán apenas influencia, las cosas que ocurrieron no pueden ser evitadas o "corregidas", al menos si no lo permite el Máster, y eso debe suceder en consenso con todos los miembros del Reparto, pero sería desviarse de las tramas principales y no respetar la cronología y el paso de la historia de Rhum.** Es triste ver cómo caen reinos o se levantan naciones que no te caen bien, o desaparecer razas enteras que eran precisamente lo que esperabas jugar, pero en una historia lineal, es lo que hay... aunque siempre la inventiva del DJ y de los jugadores pueden permitir alguna que otra excepción, y

probar a ver qué pasaría si el último representante de una etnia o civilización estuviera vivo y coleando, esperando a vengarse de los asesinos de su estirpe o pueblo. Un consejo que damos, aunque dejaremos un **Bestiario** básico con algunos PNJ's recurrentes terrenales y algunos ejemplos de lo que es la Horda, es **evitar en todo momento enfrentamientos demasiado peligrosos en los Encuentros**, porque un solo berséker orco enfurecido puede hacerle la pascua al Guerrero del grupo o el Combatiente sino tiene los dados de su parte, y la magia arcana o los Reinos Mágicos y listas disponibles no son tan contundentes como para quitar de en medio a un enemigo tan implacable de un plumazo, aunque sí para incapacitarlo y darle al Guerrero la oportunidad que necesita para rematarlo y poder contabilizar heridos, pérdidas materiales o aventureros en desbandada huyendo por sus vidas. Hay criaturas sobrenaturales que hielan la sangre a cualquiera, y aunque los enfrentamientos con asaltantes de caminos, forajidos o "fuera de la ley" y chusma parecida puede ser un asunto baladí a ciertos niveles de desarrollo, esperad a ser bastante expertos para poder simplemente herir a un aparecido o un Liche lugarteniente, porque se las traen de cuidado, palabra.

Otro consejo, es el de **evitar la hechicería negra en todo momento**, la Horda posee reliquias, chamanes y arcanistas con un potencial desbocado, y si no eres un Caballero o Paladín con poderes de exorcismo y limpieza o un chamán curativo, te puedes ir preparando... ser controlado por un nigromante es una faena, y más cuando se poseen los **Puntos de Corrupción** necesarios como para que tus TS de Voluntad fallen estrepitosamente (*así que no me seáis corruptos y andéis estafando, engañando y mintiendo o asesinando a todos los incautos mercaderes que encontréis por el camino para robarles el muestrario*). Otra cosa, es el uso de la magia en lugares bastante remotos, ya que, en Bosque Negro y la Cordillera del Amán, tanto los Sidhe como los Kothianos ven con malos ojos a los arcanistas Aledianos, y mucho más si son bárbaros Turanios o razas marginales, como Boltarian, Torgemos o Medianos ilusionistas. Las ciudades-estado y la Alianza ofrecen recompensas muy suculentas por entregar a los hechiceros renegados o no registrados en una academia arcana, o que no sean occidentales licenciados en el Arte, así que estáis avisados. Además, es tentador usar el poder místico para fines egoístas y destructivos, o para dañar a terceras personas sin importar las consecuencias, lo que puede acarrear rápidamente la ganancia de Puntos de Corrupción, y eso no es nada bueno, palabra. El sendero del poder es un sendero cuesta abajo, y si se abusa de él, puede ser rápido y letal, transformándose finalmente en aquello que has jurado combatir y perseguir. **Un Caballero que haga actos malvados, pierde sus poderes y listas al llegar a 50 Puntos de Corrupción, pasando a ser un simple Combatiente mundanal hasta que se haya redimido.** *Por ello, no vayáis cortándole el cuello a todos los PNJ's que no respondan a vuestras preguntas, o a los embajadores occidentales que se pongan un poco ariscos con vuestra procedencia marginal o pasado delictivo.* Los Pícaros y Especialistas pueden también ser susceptibles de llegar a acumular un buen número de esta nefasta puntuación, por lo que se recomienda ser cautos a la hora de robar, vaciar bolsillos o extraer posesiones por la fuerza o apuñalando a todo el que parezca tener recursos abundantes. *Recordad que, cuando los Puntos de Corrupción llegan a setenta, lo normal es entregar la ficha del PJ al Máster, que pasa a usarlo como un PNJ de su Bestiario particular, porque el héroe ha cruzado la estrecha línea entre el bien y el mal, entre la luz y las tinieblas, y ya no hay vuelta atrás.* Puede ser que los desafíos, peligros y miserias de la Primera Edad, una época llena de conflictos, injusticias, momentos de gloria y de desesperación hagan sentir a los jugadores en un principio que no

tienen nada que hacer en una era tan convulsa, *pero nada más lejos de la realidad*. Los diseñadores de este proyecto estuvimos largo tiempo hablando acerca de en qué época ambientar nuestro RPG, y decidimos que la mítica **Edad Dorada**, en un momento en que el equilibrio de fuerzas entre el Imperio Negro, la Alianza y los Reyes de las Dunas estaba todavía en el aire, y la balanza no decidía un vencedor definitivo, *era el mejor lugar y espacio posibles para lanzar un producto atractivo y a la vez emocionante, no exento de emociones fuertes y aventuras sin fin*.

Por todo ello, si estás dispuesto a asumir la responsabilidad de enfrentarte a la Sombra y sus sicarios, espías y agentes dobles, éste es tu RPG. Si estás dispuesto a no dejarte vencer fácilmente, a recuperar el honor de tu clan de Torgemíes exiliados, a que no te vean como una simple rata callejera o un exiliado sin títulos o derechos civiles, es el momento de demostrarles que, aunque se haya nacido en el peor de los lugares, aunque se haya vivido como un forajido en la frontera con Turania y depredando los despojos y botines de los saqueos de la Horda, late un noble corazón en tu interior, y ni la Sombra, ni la hechicería del Destructor ni las conspiraciones políticas o acontecimientos de la historia te detendrán en tu búsqueda de la fama, la gloria o la profecía que viene tras de tu misterioso origen y nacimiento. Ya seas un paria desheredado o un noble occidental o Sidhe en busca de emociones fuertes, un silvano batidor encargado de la vigilancia de las demarcaciones del Lago Plateado o un chamán de los "seres cabra", este es tu lugar... *bienvenido a Crónicas de Rhum d100, y esperamos que este RPG haga de tus sesiones de juego y de tus experiencias lúdicas unas tardes memorables y épicas al lado de tus amigos y compañeros de aventuras.*"

CRONOLOGÍA DE RHUM: LA PRIMERA EDAD

Aunque aquí solamente incluiremos los acontecimientos más importantes de la historia del continente y Occidente durante la Primera Edad y la época en la que nos centraremos, la perteneciente a las aventuras de **Rhom de Alediah** y el *Robo de la Tiara Oscura*, acaecida hacia el **1465-1477 PE**, esta cronología puede servir perfectamente a los Dj's o jugadores creativos para mezclarse en acontecimientos anteriores a esta fecha capital para la historia de Occidente, conocida como la **Égida de Melkart**, y que tendrá repercusiones insospechadas en la historia posterior y en las Edades siguientes. **La información aparecida en esta cronología, aunque la conozcan los jugadores y el DJ tras una lectura detallada, no tienen porqué saberlas sus PJ's, los cuales pueden ser perfectamente desleídos y poco versados en historia antigua o los libros de crónicas imperiales**, por lo que se recomienda a los Máster novatos ocultar todo lo referente a los acontecimientos o sucesos que pudieran afectar a la trama principal, o revelarlos conforme los héroes de los miembros del Reparto vayan resolviendo tramas secundarias y familiarizándose con el ámbito de juego. ***No hace falta que te leas de cabo a rabo toda la cronología disponible, pero si eres DJ, tenla siempre a mano por si te hace falta consultarla en algún momento, puede ser una fuente de inspiración fundamental para tus aventuras.***

CRONOLOGÍA DE LA 1º EDAD (CRÓNICAS DE RHUM)

“0-40 de la 1º Edad: Llegada de los Silfih Anuih a Rhum, en concreto, a las Rías de Neniadhaneh. Se produce la famosa “lluvia de estrellas”, en las que miles de individuos de la raza Anuih, procedentes de un lejano mundo llamado Borusiohi, aterrizan con sus naves estelares en un planeta en un estado de desarrollo muy inferior al que ellos esperaban. Se ven obligados a dismantelar sus navíos y ocultarlos en las rías, así como entablar contacto con las tribus de madíes, las cuales viven de la pesca y la agricultura por terrazas. Entre los Silfos, viajan las Omnih Anuih o Madres de Colmena, las únicas representantes reproductivas de su especie, porque los Anuih son hermafroditas y estériles.

40-60 de la 1º Edad: Empiezan los primeros intercambios entre los Anuih y los madíes, a los cuales enseñan mejores técnicas de cultivo, ciertas nociones de astrología y observación celeste, matemáticas simples y arquitectura de la piedra y el adobe. A cambio, los madíes enseñan a los Anuih a pescar, trabajar la tierra de las rías para obtener cosechas y traban muy buena amistad con los “visitantes de las estrellas”.

60-80 de la 1º Edad: Nace una nueva generación de madíes, que se han criado bajo la tutela de los consejos de ancianos, las Madres de los Silfos y los propios Anuih, y el pueblo de las rías comienza a trabar relaciones afectivas y sentimentales con los “visitantes”. Al ser estériles, no pueden nacer descendientes de estas uniones, pero las Reinas de Colmena, como **Ishtaréh, Lamush y Anuh Omnih Anuih**, que son las más ancianas y experimentadas de todas ellas, conciertan abrir de nuevo el ciclo reproductivo de los Anuih, y empiezan a gestar en sus vientres una nueva generación de madíes y Silfos, con la herencia de las dos especies. Sólo las Madres pueden dar a luz y tener descendencia, y las hembras madíes que surgen de esta simbiosis pierden la capacidad de procrear, al igual que los varones madíes y los Silfos. La civilización Madi Silfih acaba de aparecer, y se les llamará a partir de ahora los Amigos de los Silfos.

80-100 de la 1º Edad: las aldeas de pescadores de Rhiyanah, Olomeh y Skoplosh comienzan a crecer y a prosperar, dando como resultado un aumento de las poblaciones nativas y un incremento exponencial de la esperanza de vida y las condiciones en las que los Madi Silfih salen adelante. Las Madres principales, esto es, Ishtaréh, Lamush y Anuh Omnih Anuih se asientan como gobernantes junto al consejo de ancianos en cada una de las villas principales, se elaboran leyes y edictos judiciales, un código penal y aparecen las primeras muestras de arte y escritura occidental, registradas en tablillas de barro y madera encerada. Ha nacido el registro escrito en la Cordillera del Amán, aunque hay otros pueblos más allá de las rías que se dice poseen las artes y las ciencias, al igual que los Madi Silfih.

100-120 de la 1º Edad: nace una nueva generación de Madi Silfih, aunque los Silfos son capaces de vivir mil años, y su crecimiento no es tan grande como el de los mestizos de las dos sangres, se nota una población creciente en las tres villas, que son ahora ciudades-estado con un comercio fluido y unas plantaciones y cultivos por terrazas impresionantes, así como una flota pesquera y beneficios que generan excedentes de cereales, alimentos y ganadería. Se elaboran planes para edificar nuevas viviendas en cada colmena y aumentar los edificios públicos y oficiales, aparecen los departamentos administrativos, ejecutivos y judiciales, así como se empieza a consolidar un ejército profesional, formado en su mayor parte por Silfos especialistas y madíes voluntarios, al principio como una milicia mal organizada, pero poco a poco sus equipamientos y armamento pasa a las técnicas del bronce, abandonando la piedra y el hueso, las armaduras son de cuero tachonado y las monturas poseen las primeras bridas, lo que hace que las huestes de Occidente sean una fuerza de seguridad temible frente a los ataques de saqueadores bárbaros y criaturas llamadas los Colmillos Afilados, unas bestias depredadoras que provienen de Oriente, y que se dice aprovechan el plenilunio para atacar y saquear en hordas las tierras occidentales. Los madíes los conocen hace generaciones, y desde siempre han huido de ellos, pero esta vez, les hacen frente y vencen fácilmente a las avanzadillas de Kieri que se aventuran mas allá de la Gran Muralla.

120-160 de la 1º Edad: los constructores, guerreros y mineros de la Cordillera del Amán, conocidos como Kothianos, empiezan a interesarse por el pueblo Anuih, y están maravillados por su florecimiento y prosperidad en cuestión de unas cuantas generaciones, con lo que deciden viajar hasta las Rías de

Neniadhaneh y mandar “embajadas de buena voluntad”. En esta primera embajada, los representantes del pueblo Kothiano se quedan perplejos al ver tres ciudades completamente erigidas y terminadas en cuestión de casi siglo y medio, con poblaciones organizadas y un comercio activo y excedentes agrícolas. Las reinas de las tres colmenas principales reciben con calor y agrado a los embajadores, y estos regresan a la Ciudad Bajo la Piedra, Amayanih-Indalah con grandes muestras de afecto y amistad, lo que les deja bastante perplejos. El rey de los clanes subterráneos, Akí-Kothé el Grande, el cual ha perdido a su esposa en las guerras de contención de las hordas Kieri en la Gran Muralla y está anciano y sin descendencia, accede a las peticiones de Ishtaréh Omnih Anuih de visitar la villa de Rhiyanah, y la embajada kothiana sale con dirección a la villa y capital de los Madi Silfih.

160-180 de la 1ª Edad: la embajada del rey Akí-Kothé llega a Rhiyanah, en donde es recibido por el Consejo de Ancianos Principal y las reinas de las colmenas, esto es, Ishtaréh, Lamush y Anuh Omnih Anuih, quedándose maravillados con el derroche de boato, lujo y prosperidad de los Madi Silfih, que son una raza completamente nueva, y una civilización surgida de la nada prácticamente, según cuentan los cronistas, estos seres maravillosos “cayeron del cielo en una lluvia de estrellas”, y los nobles Kothianos desconfían totalmente de los representantes occidentales, aunque no todos, entre ellos, los partidarios del Rey de los Kothianos, aunque su majestad se queda perplejo no de las maravillas y edificios o templos de Rhiyanah, sino de la increíble belleza alienígena de Ishtaréh Omnih Anuih, a la que empieza a amar desde el mismísimo momento en que la ve. Cuando la embajada Kothiana regresa a la Ciudad Bajo la Piedra, el monarca cae en un estado de melancolía y tristeza increíbles, y se ve postrado en cama con una “enfermedad del espíritu”. Muchos nobles enanos piensan que la reina de colmena lo ha hechizado, pero los partidarios de Akí-Kothé defienden a su señor, y dicen que la solución está en un matrimonio real entre la Omnih Anuih y el señor de todos los clanes subterráneos.

180-200 de la 1ª Edad: nace Ishtarr Omnih Anuih, hija de Ishtaréh Omnih Anuih, y es llevada por las Madres a la ciudad colmena de Olomeh, en donde será instruida y educada en los preceptos de la Tradición y en las artes y ciencias secretas de las dadoras de vida del pueblo Madi Silfih. También nacen centenares de Himi Silfih Anuih e Himi Madi Silfih, esto es, hijos de madíes y parejas de Silfos o madíes y Silfos, los cuales engrosan las poblaciones de las tres villas, que siguen ampliándose y creciendo exponencialmente. En Rhiyanah se crean unos astilleros importantes para reparación y mantenimiento de embarcaciones de remos y navíos pesqueros, y aparecen las primeras lonjas del pescado y marisquerías costeras, presentes en las poblaciones más occidentales de las Rías de Neniadhaneh. El rey Akí-Kothé se ve más debilitado y enfermizo a medida que pasa el tiempo, y los representantes de los clanes Kothianos mandan embajadas al Consejo de Ancianos de Rhiyanah, solicitando audiencia con Ishtaréh Omnih Anuih. Las autoridades de Rhiyanah, al escuchar las peticiones de los embajadores subterráneos, se niegan en rotundo a perder a una de las Madres de la colmena, pues eso significaría un daño muy grave para los nativos jóvenes de la colonia, por lo que los nobles enanos regresan frustrados y malhumorados a la Ciudad Bajo la Piedra. Los contactos entre Kothianos y madíes se cortan por completo, y el comercio entre las dos culturas se ve suspendido, al menos temporalmente, por “asuntos de Estado”.

200-220 de la 1ª Edad: los nobles Kothianos deciden en una reunión de los principales clanes de subterráneos que el rey debe ser sustituido, y quieren nombrar a un sucesor, pero los partidarios de Akí-Kothé luchan con todas sus fuerzas, defendiendo a su señor y argumentando que lo que necesita el reino es un sucesor, no una guerra civil o un conflicto entre clanes, lo que llevaría a dejar indefensa la Gran Muralla y a exponerse peligrosamente a las oleadas de Colmillos Afilados que llegan desde el Este, que cada vez son mayores y una amenaza increíble. Por ello, nombran a una embajada especial de nobles aguerridos y veteranos con el pretexto de ir a Rhiyanah para “parlamentar con la reina Ishtaréh”, pero lo que realmente pretenden es secuestrarla por la noche y vencer por la fuerza a todo aquel que se les oponga. Con estas intenciones, viajan a la ciudad-estado, y son recibidos con recelo y bastante frialdad. Una vez están aposentados y en habitaciones dedicadas a embajadores y representantes de otras tribus y pueblos vecinos, los Kothianos se preparan para una misión suicida y tomar como rehén a la reina, pero, misteriosamente, no encuentran guardianes ni seguridad alguna, sino que parece que les estaban esperando... Ishtaréh se marcha con ellos sin ofrecer resistencia y es llevada camino de la Ciudad Bajo la Piedra, en calidad de “huésped real” y con todos los honores y un acompañamiento de doncellas occidentales y guardaespaldas subterráneos. Los nobles Kothianos sospechan que los Silfos les estaban ayudando, y que realmente han consentido el “secuestro” como una maniobra política para acercar el hermanamiento entre ambos pueblos y las relaciones amistosas.

220-240 de la 1ª Edad: Akí-Kothé, al ver a su amada reina en presencia de toda la Corte y asentada en Amayanih-Indalah, se recupera de su dolencia espiritual y recobra fuerzas casi inmediatamente, invitando a la Madre de colmena a pasar un tiempo en la Corte Subterránea, en donde los nobles partidarios se muestran muy de acuerdo con la presencia de la Omnih Anuih, pero los miembros de la facción conservadora dicen que “el rey se ha enamorado de una criatura pagana, una hechicera de las estrellas que lo ha confundido con sus poderes mentales”. Los representantes del señor de señores mandan embajadas a Rhiyanah “pidiendo perdón” y solicitando la visita del Consejo de Ancianos de la ciudad-estado a la Corte, y estos acceden, pues les van a proponer el matrimonio real entre la Madre de los Silfos y el Rey de los Enanos, algo a lo que los miembros madies del comité de sabios les parece “descabellado y antinatural”, pero al final se reúnen todos y se llega al **Edicto del Amán (240)**, por el cual ambos pueblos se hermanan como aliados y se trazan lazos de amistad y libre comercio entre las dos naciones. Ishtaréh Omnih Anuih se enlaza en matrimonio con Akí-Kothé I y es nombrada “reina de Occidente y de todo el Amán”, con lo que ese título honorífico es mantenido hasta el final de la vida del monarca. Es considerada por los partidarios del señor de los enanos como una “reina celestial y venida de las estrellas”, levantándose en su honor una serie de templos y edificios que se conservan aún en las ruinas de los reinos subterráneos.

240-280 de la 1ª Edad: los ataques a la Gran Muralla se acrecientan, y la Horda procedente del Este somete el Bosque Negro y gran parte del antiguo territorio de los Sidhe, los cuales son un pueblo de humanoides silvanos, parecidos en aspecto a los Silfos, pero de pelo azabache y rubio o plateado y una esperanza de vida de unos trescientos ciclos, similar a la de los Kothianos. Los Sidhe viven en una situación lamentable respecto a los señores de la Horda, conocidos como Cuimi Kieri, los cuales tiranizan, esclavizan y someten por la fuerza a todos los pueblos que encuentran a su paso en su terrible y oscura campaña de conquista, en la cual ya han destruido todas las civilizaciones del continente que les oponían resistencia, al menos, en el sector norte del mismo. Muchos refugiados de esta y otras razas acuden a la Gran Muralla solicitando asilo político o refugio de tan tremenda desgracia, y los Kothianos se ven obligados a dejar paso a este flujo de inmigrantes, los cuales se asientan por todas las cordilleras del Amán y en territorio de los Silfos. Algunos de estos pueblos no se recuperarán jamás, y otros más numerosos, como los Boltariann o los medianos, tardarán siglos y siglos en restablecer su población original.

280-300 de la 1ª Edad: nace Ennael-Amassioh, hijo de Ishtarr Omnih Anuih, y a la vez, nace de Lamush la princesa Lareth Omnih Anuih, la cual tendrá un destino unido plenamente al que será un héroe legendario de la historia occidental, y una figura clave en los primeros tiempos de las ciudades-estado y poblaciones de Madi Silfih. Estos felices nacimientos son celebrados por el monarca Kothiano y por la mismísima Ishtaréh, que de momento no ha dado descendencia al rey de los clanes subterráneos, pero no tardará en quedar encinta de manera misteriosa e inexplicable. Los ataques a la Gran Muralla se siguen encrucecando, y la Horda arrasa las inmediaciones de Bosque Negro, quemando y capturando a todas las tribus salvajes o de Sidhe que quedan independientes y sobreviviendo a duras penas en sus lindes y forestales extensiones. Muchas razas y pueblos antiguos desaparecen de este modo, y todo resto de ellas se pierde en los anales de la historia. Liderando la Horda, hay un Cuimi Kieri llamado **Ogruh-Ekrih**, del cual se cuentan terribles historias acerca de su crueldad y apetitos insanos, como el canibalismo ritual o la tendencia a devorar a sus oponentes de la misma estirpe. Acompañándole, hay una criatura vil y siniestra, un ser de otro plano al que llaman **Akeless el Destructor**, del que se cuentan historias y leyendas aún peores, como que es una entidad procedente del mismísimo Abismo, un “ángel caído” que huyó de la condenación eterna y que ha venido a Rhum a traer la miseria y la esclavitud a todos los pueblos del mundo conocido. Mirar a la cara a este engendro nauseabundo es buscarse una muerte segura, o perder el alma al momento, tal es su poder y majestad...

300-330 de la 1ª Edad: los clanes enanos solicitan refuerzos a las tribus y pueblos de refugiados, además de la alianza con los occidentales, y numerosísimos voluntarios procedentes de todas las etnias, razas y naciones o clanes se añaden a las filas de los guerreros subterráneos, incluyendo las milicias occidentales, muy organizadas y preparadas para la guerra contra las oleadas de incursores y saqueadores de Colmillos Afilados. Se inician las **Guerras del Amán (330-350)**, las cuales suponen un daño casi irreparable entre los clanes de guerreros Kothianos, que ven reducido su número exponencialmente debido a que las bajas se reponen muy lentamente, ya que la raza subterránea tiene un índice de nacimientos bastante bajo. Muchos clanes y dependencias de la Ciudad Bajo la Piedra desaparecen sin dejar rastro en el curso de esta contienda, y de ellos no volverá a saberse nunca jamás.

330-350 de la 1ª Edad: en las Guerras del Amán, la participación de los voluntarios, los clanes Kothianos, los supervivientes Sidhe de Bosque Negro y los responsables de algunas tribus errantes de otras razas perseguidas, como los medianos o los Boltariann, así como el liderazgo de los Madi Silfih y el rey Akí-Kothé I, evitan el desastre, y la Horda es rechazada, aunque con muchísimas bajas por parte de los dos bandos. Aun así, Ogruh-Ekrih no se da por vencido y se retira hacia las Brechas de los Ancestros con los restos de su ejército, en donde establece una base de operaciones y ataca a todo aquel que salga de la seguridad de la Gran Muralla. Las Costas del Amán y sus terrazas de cultivo, así como las cumbres y faldas de las montañas del sistema montañoso y sus presas y diques, creados por los Kothianos montañoses, sirven para dar alimento y refugio a miles de inocentes, aunque las provisiones y el sostenimiento escasea en algunas partes, pero todos se esfuerzan por resistir y terminar algún día con la amenaza de la Horda.

350-370 de la 1ª Edad: un joven Ennael-Amassioh, es instruido en las artes militares después de haber pasado mucho tiempo con instructores de artes, ciencias y letras para ser iluminado acerca de la Tradición, y hasta sus maestros se ven sorprendidos por su liderazgo, su sabiduría y sus habilidades innatas, que le hacen estar por encima de la media de los Madi Silfih normales. Muchos hablan de un “candidato a rey”, pero los Silfos no aceptarían esta clase de gobierno, y los partidarios de la colmena de Ishtarr Omnih Anuih prefieren callar a este respecto, para no enfurecer al Consejo de Ancianos o al Parlamento y al Senado, recientemente formado y consolidado como poderes de las tres ciudades-estado. Desde las Brechas de los Ancestros, Ogruh-Ekrih y su mentor oscuro Akeless el Destructor traman una forma de crear brecha en las defensas de la Gran Muralla, por lo que mandan exploradores y no-muertos espías, los cuales no necesitan alimento y pueden pasar largas épocas inactivos, vigilando desde las sombras. Mientras tanto, los Boltariann refugiados y los medianos son alojados todos ellos y repartidos entre Rhiyanah, Olomeh y Skoplosh, siendo esta última ciudad la que acoge el mayor número de refugiados, por eso, la llaman la “ciudad de los extranjeros”.

370-400 de la 1ª Edad: Lareth Omnih Anuih y Ennael-Amassioh mantienen una relación secreta, y muy pocos saben acerca de este detalle, aunque en la Corte de Rhiyanah, esto llega hasta los oídos de Melisedek Omnih Anuih, la preceptora de Lareth, la cual permite las “visitas relámpago” que hace el Capitán de Occidente, como llaman al guerrero y erudito, a su amada y futura Madre de Colmena. En Amayanih-Indalah, Ishtaréh Omnih Anuih da a luz por fin un vástago mitad occidental y mitad Kothiano, al que llamarán **Lote-Kothé**, “el nacido de la reina luminosa”, y es proclamado en brazos del anciano Akí-Kothé I sucesor al trono y “rey de reyes”, por lo que la facción de los partidarios del anciano monarca prorrumpe en aplausos y ovaciones, y ese día es declarado fiesta en todos los reinos libres. Finalmente, el rey de la Ciudad Bajo la Piedra muere de su prolongada edad y la reina Ishtaréh es nombrada regente junto al consejo de nobles hasta que el recién nacido príncipe pueda gobernar a su pueblo. Se le encomienda a Ennael-Amassioh la vigilancia del Paso de las Estrellas, el principal acceso por el que los comerciantes de las tribus procedentes del Este y los pueblos del Sur pueden acceder a los reinos libres, un gigantesco puente de piedra que une la Cordillera del Amán con las ciudadelas Kothianas del exterior, y permite también a los agricultores de las terrazas estar protegidos de las incursiones frecuentes de Colmillos Afilados intentando abastecerse desde las Brechas de los Ancestros.

400-430 de la 1ª Edad: emisarios Sidhe oscuros llegan a la presencia de su señor Ogruh-Ekrih, advirtiéndole de una guerra con los lejanos reinos del Sur, que poseen inmensos ejércitos y posesiones, así como una fuerza de conquista inmensa... viéndose obligado a abandonar la campaña del Norte y atender los asuntos en la franja más austral del Imperio Negro, el General de la Sombra se marcha con el grueso de sus ejércitos, dejando a Akeless al mando de las guarniciones de la Brecha de los Ancestros, y bastante abrumado por el peso de tantas campañas militares en sus dominios. Las fuerzas de Colmillos Afilados que se quedan con el Destructor son apenas unos miles, y no suponen un peligro para los defensores de la Gran Muralla, por lo que los exploradores Silfos son enviados a Bosque Negro en busca de Sidhe y pueblos libres que hayan subsistido hasta entonces por su cuenta en las lindes de la inmensa masa forestal. Lo que encuentran, es una devastación en la que, aunque se hayan respetado los recursos naturales y animales, y los árboles hayan sido talados parcialmente en algunos sectores para el uso de las factorías del Imperio Negro, se han extinguido todas las razas inteligentes que no pidieron protección detrás de la Gran Muralla, a excepción de las Driades y el Pueblo Arbóreo, que defienden ferozmente las partes más profundas de estos dominios, y han evitado la desaparición de seres como los **Atmih-Onuh** o los Gnomos, Hadas y Duendes menores...

430-450 de la 1ª Edad: alcanzada ya su mediana edad, Ennael-Amassioh propone una campaña militar contra las Brechas de los Ancestros, y conseguir expulsar a los Colmillos Afilados de estas cañadas y pasos de montaña, desde donde realizan actos de bandolerismo y pillaje contra los agricultores de las terrazas, a los que secuestran para los siniestros experimentos del Destructor. El Senado Occidental ratifica sus peticiones, y se arma un ejército de voluntarios Madi Silfih, Kothianos y Boltariann con el fin de acabar para siempre con la amenaza de Akeless y derrotarlo de una vez por todas. Es el inicio de la **Segunda Guerra del Amán (450-475)**, en la que las escaramuzas montañosas y las dificultades para combatir en campo abierto permiten a Akeless escabullirse una y otra vez, hasta que es sorprendido con sus lugartenientes en el **Monte Amassioh (475)**, en donde es rodeado por la caballería occidental y los infanteros Kothianos, que no dudan en matar a todos sus seguidores y dejarlo solo ante las fuerzas de los aliados. Finalmente, Akeless se transforma en un guerrero primigenio formidable, y sale del aprieto matando a todos los guerreros montañoses y derribando a Ennael, al que hunde su espada oscura en el pecho y lo deja al borde de la muerte, disipándose en el aire por medio de sus artes negras y burlándose de todos con una brutal carcajada... los Kothianos juran odio eterno a Akeless por tal afrenta, y el Capitán de Occidente es llevado por sus fieles seguidores medio muerto hasta Rhiyanah, en donde los médicos atenderán sus misteriosas y graves heridas.

450-470 de la 1ª Edad: Ennael-Amassioh convalece de sus heridas en la ciudad-estado de Rhiyanah, mientras los médicos y sanadores tratan de hacer todo lo posible por salvar su vida. Mientras, el Senado y el Parlamento, junto al Consejo de Ancianos y las Madres de las tres colmenas proyectan el levantamiento de una tercera colonia en las Rías de Olobán, ya que la población ha descendido a causa de las guerras con el Imperio Negro, pero los refugiados y huidos de la posguerra son tantos que necesitan un espacio en donde vivir... se aprueban los presupuestos para la ciudad-estado de **Olobán**, y la ampliación de las barriadas de pescadores y marineros en Rhiyanah, Olomeh y Skoplosh. No se registran más ataques de la Sombra en todo este período, y las gentes de Occidente pueden dedicarse a reconstruir sus vidas y trabajar en las terrazas de cultivo. Lareth Omnih Anuih no oculta su relación con Ennael, y los partidarios de la facción de los **Silfih Kenih Anuih**, o Silfos de Poniente, que siempre han estado a favor de mantener las tradiciones y el legado de los Silfih Anuih por encima de los intereses de las “criaturas del nuevo mundo”, elaboran una moción de censura contra el Capitán de Occidente y la futura Madre de colmena, alegando “intento de golpe de Estado con tintes de aires de realeza contra la sociedad y contra el gobierno de las ciudades-estado”, aunque el Consejo de Ancianos finalmente rechaza la moción y se decide alejar a ambos amantes, reclusando a la hija de Lamush en la villa de Olobán, en donde será la encargada de las obras y la responsable del nacimiento de una nueva colmena de individuos...

470-495 de la 1ª Edad: se mandan emisarios de “buena voluntad” a Bosque Negro, en donde se encuentran con grupos dispersos de tribus Sidhe, muchos clanes de Dríades aguerridas que sobrevivieron ferozmente al conflicto de las Guerras del Amán y los escasos miembros del Pueblo Arbóreo, los cuales solicitan independencia respecto de la influencia de Occidente, y seguir teniendo autonomía respecto de las futuras colonias de la Alianza. Se les concede esta autonomía a las Dríades y a los árboles parlantes, pero los territorios colindantes de la arboleda empiezan a recibir la llegada de Boltariann, Sidhe y medianos que se asientan en sus lindes, aunque los Sidhe silvanos se pronuncian a favor de una recalificación de terrenos, ya que el antiguo territorio sagrado de los bosquimanos está situado precisamente en las inmensas extensiones de la arboleda gigantesca y ancestral, que en aquellos tiempos, triplicaba el tamaño actual... para atender el asunto, se reúnen los principales representantes del pueblo Sidhe, esto es, los líderes de sus tribus y clanes, con los miembros del Senado y el Parlamento Occidental, las Madres de colmena y los nobles Kothianos, en el llamado **Concilio de Bosque Negro (475)**, delimitándose las fronteras del territorio Sidhe, el pueblo arbóreo y las naciones Dríades, sin que ello implique conflictos entre los diversos clanes y tribus que lo conforman, así como un pacto de “no agresión” entre ellos y Occidente, así como de colaboración en asuntos de Estado como los posibles ataques del Imperio Negro en el futuro y la defensa de Bosque Negro en caso de una nueva oleada o invasión. Nacen las primeras colonias Boltariann y de medianos en sus fronteras, y se proyecta una colmena exterior a la Gran Muralla, pero de momento su proyección debe esperar, a causa de las obras en Olobán.

495-520 de la 1ª Edad: un adulto Ennael participa de la vida política y de su cargo en el Senado, promoviendo reformas y leyes que hacen prosperar la vida y el proceso de edificación de monumentos artísticos, lugares públicos y grandes avenidas conmemorativas de las hazañas y héroes de la Guerra del Amán, así como termas, baños comunales y anfiteatros o bibliotecas y archivos documentales, estableciéndose la primera **Academia de Estudios Tradicionales en Rhiyanah (500)**. La extraña

dolencia del Capitán de Occidente sigue mermando sus capacidades físicas y su salud, hasta que entra en un estado grave en el 510, viéndose obligado a permanecer en su residencia de Rhiyanah, en donde la princesa Lareth acude a verle siempre que sus asuntos de Estado se lo permiten, y de estas “visitas relámpago” concibe de Ennael-Amassioh un poderoso sucesor, al que llamará **Antariah-Ahmm**, esto es, “el hijo de Occidente”. La regencia de Ishtaréh Omnih Anuih termina con la llegada de Lote-Kothé I a la edad adulta, pero las facciones de nobles Kothianos se pronuncian en contra de la subida al Trono de Piedra del mestizo, alegando que es “una criatura antinatural y de sangre impura”, con lo que promueven al candidato llamado **Koreth el Fuerte** como perfecto descendiente de príncipes y con la “realidad” necesaria como para acceder sin problemas al gobierno de todos los clanes Kothianos. El candidato reta a un duelo de honor a Lote-Kothé, que rehúsa de la violencia contra un hermano de raza, pero los mandatos de la ley subterránea así lo piden, por lo que coge las armas con desagrado y accidentalmente mata a Koreth de un golpe demoledor de martillo de guerra casi en el acto, dejando estupefactos a todos los partidarios de ese candidato. Silenciados completamente, reniegan de sus aspiraciones a usurpar la candidatura del hijo de Akí-Kothé I y lo nombran Rey de Reyes, regresando a su vez Ishtaréh a la colmena de Rhiyanah tras de su larguísima estancia en la Ciudad Bajo la Piedra, siendo recibida con toda la pompa y el boato que se merece, y declarándose ese día como fiesta nacional en Occidente.

520-550 de la 1ª Edad: muere finalmente Ennael-Amassioh, y es decretado un luto que dura una semana completa, en la que se celebran representaciones teatrales, espectáculos circenses y públicos en su honor, así como desfiles militares y actos religiosos de las más variadas confesiones y facciones creyentes por parte de los occidentales, Boltariann y refugiados que residen en Rhiyanah. Se levanta en su honor la **Columna de Ennael (530)**, la cual cuenta en sus bajorrelieves sus hazañas y campañas militares, asistiendo en todo momento su vástago sucesor Antariah-Ahmm a los festejos principales en compañía de Lareth, y siendo objetivo de las malas lenguas y críticas de los miembros de la facción Silfih Kenih Anuih, que por el momento acatan las órdenes del Senado y del Parlamento de respetar la inmunidad de los descendientes de Ennael y la memoria del héroe de las Guerras del Amán. En honor al Capitán de Occidente, se nombra la ciudad de Olobán como **Ennaeliah**, y esto es recibido con gran orgullo por los hijos de Lareth y los miembros de la colmena de esa ciudad, que se ven muy honrados por semejante nombramiento. Las obras en Ennaeliah continúan, y se destinan cantidades ingentes de fondos y presupuesto procedente de los impuestos agrarios y mercantiles a la explotación de las canteras Kothianas, que no dan abasto en la extracción de mármoles y basaltos o granitos para la edificación de los grandes monumentos y plazas de estas bellas ciudades-estado. Los nobles Kothianos y sus explotaciones reciben grandes beneficios por el abastecimiento de las reservas de albañilería occidentales, y muchos dejan la forja para especializarse en construcción y arquitectura, saliendo de ello grandes maestros e ingenieros de edificios públicos, murallas de defensa y fortificaciones. Con las técnicas aprendidas en las ciudades occidentales, los maestros Kothianos comienzan a aplicar estas mejoras en la Gran Muralla, desarrollando mecanismos de defensa más sofisticados e inventando balistas más letales y elevando aún más los parapetos y torres de la cordillera del Amán, por si en un momento futuro al Enemigo se le ocurriese otra incursión como las anteriores.

550-570 de la 1ª Edad: comienzan las obras de la colmena exterior de **Ulthereth**, gastándose unos presupuestos muy grandes y elevando bastante los impuestos y tasas a los ciudadanos y pobladores de los barrios de las cuatro ciudades, por lo que los Boltariann, medianos y refugiados procedentes de Bosque Negro inician una serie de protestas, revueltas y tumultos, los cuales son sofocados con bastante oposición por parte de la milicia urbana, muriendo algunos en el curso de los acontecimientos. Los Silfih Kenih Anuih aprovechan la coyuntura de estas protestas para iniciar una serie de mociones de censura contra los miembros del Senado, del Parlamento y las Madres, alegando que los insurgentes violentos son una muestra más de “la insensatez que resulta admitir a los extranjeros en nuestras sagradas tierras occidentales”, unas propuestas que acaban con la dimisión de unos cuantos miembros del Consejo de Ancianos y de senadores importantes, a la vez que la facción de los Silfih Kenih es censurada por su aptitud y su ambición elitista. En el curso de este conflicto político, los insurgentes queman y arrasan el zoco de Rhiyanah, derriban estatuas y templos, anegan algunas termas y toman como rehenes a algunos Silfih Anuih relacionados con la administración central, por lo que las tensiones van en aumento, y solamente la intervención de los magistrados encargados de la seguridad pone fin a las intenciones revolucionarias, deteniéndose a los responsables y poniéndolos a disposición judicial. Finalmente, se llega a la conclusión feliz de que las protestas tienen en parte razón de ser, se detienen las obras de Ennaeliah y Ulthereth por un tiempo y se nombran comisionados y representantes del pueblo Boltariann, Mediano y Sidhe, para que hagan llegar al Parlamento sus protestas siempre que ocurran incidentes de este tipo, evitándose así llegar a los extremos de esos días. Los Silfih Kenih se retiran derrotados por esta

vez, pero permanecen atentos a la menor oportunidad de que el Senado o el Parlamento fallen para ganar peso en la sociedad y expulsar para siempre a los extranjeros de sus “tierras sagradas”.

570-590 de la 1ª Edad: Antariah-Ahmm asume el nombre de Ennael II, y los miembros del Senado acatan esta decisión propuesta por las cuatro Madres de colmenas y la propia Lareth, la cual está muy orgullosa de su vástago, el cual se ha licenciado en la Academia de estudios de Rhiyanah con honores y muchas recomendaciones por parte de sus maestros y tutores. Ahora comienza su instrucción militar, pues será promovido en un futuro para el cargo de Capitán de Occidente, realizando grandes gestas y hazañas en los años siguientes en nombre de su pueblo y de los Madi Silfih en general. Lote-Kothé I y Ennael II entablan una bonita amistad, de la cual saldrán grandes frutos el día de mañana. Los eruditos de la Academia, o **Glihtih Silfih**, trabajan en la Filosofía, la Botánica, la Política y las Matemáticas, así como en la Estética, la Metafísica, la Oratoria o la Biología y la Alquimia. Grandes descubrimientos y avances llegarán con este nuevo modelo de educación avanzada, pero el pueblo llano sólo tiene acceso a la escuela elemental, y todavía ningún Boltariann, Mediano o Sidhe a podido acceder a la Academia, por lo que las propuestas de los comisionados para las etnias extranjeras presentan una moción en el Parlamento y el Senado, la cual es votada por los Silfih Kenih completamente en contra, pero es aprobada por mayoría en el resto de la Cámara Alta y Baja. El Consejo de Ancianos decreta la “igualdad de oportunidades para todos en materia de estudio y preparación”, pero es algo ilusorio, porque sólo las familias con más dinero y medios pueden permitirse los estudios superiores y el coste de los mismos, ya que los instructores académicos cobran precios exorbitantes por matrícula y “gastos secundarios”, enriqueciéndose a costa de los bolsillos de mercaderes, políticos y magistrados, los cuales pagan gustosos estas sumas, pero los jornaleros, artesanos y mercaderes medios no pueden sufragar esta formación... se continúan lentamente las obras de ampliación de Ennaeliah y Rhiyanah, quedando Skoplosh relegada a una ciudad de “segundo orden”. Por ello y por su situación estratégica, muchos miembros de los Silfos de Poniente se establecen en esta colmena, iniciando un proceso de transformación y adaptación de sus calles, avenidas y plazas, monumentos públicos y embelleciendo la misma, para atraer la atención de los Madi Silfih Anuih asentados allí, y levantando ampollas al no ocuparse para nada de las barriadas y asentamientos de Medianos, Sidhe o Boltariann, a los que consideran “forasteros en Occidente”.

590-610 de la 1ª Edad: aparecen en las fronteras de Bosque Negro un nuevo pueblo de pastores nómadas y guerreros, de apariencia física similar a los Madi Silfih, pero con una esperanza de vida mucho menor y una cultura basada en el saqueo y en la supervivencia como cazadores y recolectores, que responden al nombre de **Kenih Dhorianih**, que en momentos trabajan como mercenarios al servicio del Imperio Negro, con el cual tienen buenas relaciones de camaradería e intercambio de botines de guerra, esclavos y cultos religiosos a los mismos dioses oscuros y blasfemos que adoran los Cuimi Kieri. Acechados por los ataques de los Dorhianos, sus hordas y sus carromatos itinerantes, los cuales vagan con todas sus posesiones y armamento ligero, mujeres e hijos, los miembros de las tribus Sidhe y el Pueblo Arbóreo tratan de dialogar con estos mercenarios y saqueadores y sus líderes, pero los humanos responden quemando áreas extensas de Bosque Negro para conseguir pastos frescos, asesinan a los exploradores Sidhe y persiguen a los humanoides árbol, pues los consideran “aberraciones de la Creación”. Airados por los informes de los embajadores Sidhe de Bosque Negro, los Kothianos miembros de la Corte de la Ciudad Bajo la Piedra acuden a su Rey, Lote-Kothé, que declara la calma ante los impulsos belicosos de sus conciudadanos, que conocen ya por la Tradición a sus enemigos, y saben que los Dorhianos tienen muy malas intenciones para todos los pueblos que “visitan”, o en los lugares en donde se asientan, ya que poseen los mismos dioses y costumbres del Imperio Negro. En Rhiyanah, Ennaeliah, Skoplosh y Ulthereth las tensiones van en aumento, y se habla entre las barriadas de refugiados de la “inminente invasión de aliados del Imperio Negro”. Aunque la Alianza no quiere de momento tomar cartas en el asunto, el Pueblo Arbóreo y las Dríades o los Sidhe de Bosque Negro ya han iniciado las hostilidades, y Occidente manda a un representante de Rhiyanah, el Madi Silfih y oficial del ejército llamado **Eloenn Madi Silfih**, un observador y experto diplomático en tensiones territoriales y conflictos de este tipo. Los líderes dorhianos, entre los que destacan el general **Rekkal el Despiadado** y **Aruth el Tuerto**, los cuales ni aceptan las peticiones de los habitantes de Bosque Negro ni las embajadas diplomáticas de Occidente, declaran todas las fronteras entre la Gran Muralla y las sagradas tierras Sidhe “suelo conquistado mediante el derecho de guerra”, y “el que no esté de acuerdo, que se atenga a las consecuencias”.

610-630 de la 1ª Edad: agotadas todas las vías diplomáticas, Eloenn Madi Silfih acude a la Puerta de las Estrellas a parlamentar con los líderes militares de la Alianza, esto es, Ennael II y Lote-Kothé I, los cuales reciben con pesadumbre las declaraciones hostiles de los Dorhianos, iniciándose las **Dahkirih**

Doriath (610-620), en las cuales participarán miembros de todas las facciones y pueblos de la Alianza, en representación y apoyo de los habitantes de Bosque Negro. En las escaramuzas y batallas subsiguientes, se demostrará la superioridad táctica de los Sidhe en la “guerra de guerrillas”, y las Dríades y el Pueblo Arbóreo colaborarán en el desmantelamiento de los asentamientos dorhianos por todo el suelo fronterizo, atacando las principales caravanas de armamento y suministros, capturando como rehenes a las mujeres y niños de estos aguerridos mercenarios y sometiendo a golpes de mano nocturnos a todas las acampadas en las lindes de sus dominios. Al término de la contienda, la **Batalla de Bosque Negro (620)**, en la que la Alianza se enfrenta abiertamente a las hordas de bárbaros dorhianos y les asestan bajo el mando de los príncipes el ataque preventivo, para limitar completamente la autonomía militar de los miembros de estas fuerzas invasivas, destacando especialmente la labor de la caballería Madi Silfih, los lanceros Silfos y los infanteros Kothianos, así como los arqueros Sidhe, que destrozan literalmente a los jinetes de cuadrigas dorhianos, en las que viajan siempre un arquero, un boyero o piloto y un lancero que evita los ataques por la espalda o los intentos de los jinetes de arribar a la cabina del cochero. Estas cuadrigas son estudiadas por los Kothianos con sumo interés, y adoptadas finalmente por el Ejército Occidental, así como los escudos de torre de los Dorhianos, que les encantan a los maestros forjadores subterráneos, ganando la infantería y la caballería Kothianas unas mejoras que los harán más versátiles y rápidos en suelo abierto o en campos de batalla posteriores. Los líderes dorhianos, esto es, Rekkal y Aruth, son llevados prisioneros a Rhiyanah, en donde se les juzga por “delitos graves contra los intereses de Bosque Negro y contra la integridad de los pueblos libres”, y se les cuelga en la plaza pública. Es la primera vez en la historia de Occidente que se ejecuta a alguien por crímenes de guerra, pero no será la última. Con motivo de la victoria, se decreta “fiesta nacional” en todos los reinos occidentales, y los campeones de las Guerras Dorhianas, incluido el propio comandante Eloenn, saldrán a las avenidas y calles de Rhiyanah a festejar con el pueblo la derrota de sus enemigos, que caminarán encadenados como “ejemplo edificante de la justicia y el derecho universal”, como promulgarán los políticos del Parlamento y el Senado. Como resultado de la victoria, los supervivientes dorhianos son capturados por los Kothianos y llevados a los mercados de esclavos del Sur, pero las Madres de la colmenas se pronuncian en contra y los liberan, conminándoles a abandonar inmediatamente los territorios occidentales y de los pueblos de Bosque Negro. Los Dorhianos, de mala gana, obedecen los mandatos de las Madres, y se promulga el **Decreto de Ulthereth (630)**, por el cual “se declara como inviolable el suelo occidental, sus márgenes y fronteras, así como los territorios de caza, pesca y recolección o suelo de los Sidhe, Dríades y Pueblo Arbóreo, so pena de prisión incondicional a todo el mortal que se atreva a desobedecer este decreto, asentarse en los territorios indicados, o promover entre otros la colonización de los mismos, dejando como suelo dorhiano reconocido las fronteras limítrofes entre el Sur y las márgenes sureñas de Bosque Negro y la Gran Muralla”.

630-670 de la 1ª Edad: los descendientes de los dorhianos se asientan pacíficamente al sur de Bosque Negro, empezando a llevar una vida sedentaria, practicando la agricultura intensiva y la ganadería, gracias a las enseñanzas de Boltariann y Medianos, que acuden como “embajadores de buena voluntad y observadores de Occidente”, iniciando a los lugareños de sangre mortal en las costumbres de los pueblos libres, y eliminando todo vestigio de su antigua religión, una odiosa copia de los ritos sacrílegos del Culto Negro. Aunque las gentes abandonan progresivamente a los “viejos Dioses estelares” y comienzan a interesarse por las deidades benévolas y menos sanguinarias de Occidente o el culto de **Phaion**, el **Supremo Hacedor**, al que todos los Silfih Anuih y Madi Silfih veneran desde los orígenes de su civilización y entre los madfes desde mucho antes, se dan casos de “falsos conversos”, que siguen acudiendo en secreto a las ceremonias blasfemas ancestrales y se reúnen con líderes y cabecillas o representantes del Imperio Negro, a los que esconden y reciben secretamente en sus casas y aldeas. Los observadores de Occidente crean una “milicia urbana” en cada una de las villas de **Doriath**, como se llamará la nueva nación, y los sospechosos de practicar estos ritos prohibidos o simpatizar con el Enemigo, son llevados a los tribunales de Occidente, en donde se les juzgará por “sedición y alta traición”, colgándose de la horca a los imputados hasta morir. Entre los caudillos humanos reina el desconcierto y la desconfianza, pues los hay partidarios de seguir las costumbres ancestrales como si nada hubiera pasado, y la segunda generación sigue los impulsos de educarse en Occidente, trabajar en sus ciudades-estado y aprender todo lo que puedan para construir una Doriath completamente diferente e independiente, con buenas relaciones con sus vecinos y respetar los tratados de paz, como el Decreto de Ulthereth. Al estar en buenas condiciones de alimentación y salubridad, los dorhianos multiplican exponencialmente su población con cada nueva generación, y pasan a ser casi el doble de una a otra descendencia, por lo que los occidentales se quedan sorprendidos de su fertilidad, aunque observan que son muy propensos a sufrir enfermedades y dolencias leves, como los Medianos y los Boltariann, menos resistentes a las epidemias y transmisiones palúdicas tan abundantes en las lindes de Bosque Negro. Los

Silfos de Poniente, como siempre, ven en estos nuevos vecinos “una amenaza racial que tarde o temprano se multiplicará como una plaga de langostas, y que finalmente nos llevará a la ruina y el final de nuestras tradiciones y nuestras costumbres”, pero el Senado hace caso omiso de estas propuestas, y el Parlamento vota en contra de hacerles un embargo económico a los dorchianos, dejándolos vivir tranquilamente y desarrollarse como pueblo independiente, aunque el libre comercio no lo tienen del todo permitido con las naciones protegidas por la Cordillera del Amán.

670-700 de la 1ª Edad: las obras de Ulthereth siguen por buen camino, y más y más Silfih Anuih, Sidhe y colonos Boltariann se marchan a la ciudad gobernada por la Madre de Ennael II, Lareth Omnih Anuih, mientras el Capitán de Occidente se encarga junto a Lote-Kothé I de mejorar las defensas de la Gran Muralla mediante nuevas técnicas de levantamiento de fortificaciones, armamento de asedio y artillería pesada. Ya mayores y bastante entrados en años, los regentes militares de la Alianza sienten que los asuntos de Estado les pesan bastante, por lo que el Rey de Reyes se retira a la Ciudad Bajo la Piedra y nombra al gobernador **Huthor Piedra Gris** “comandante en jefe del ejército Kothiano”, y Ennael II delega sus funciones como oficial supremo del Ejército Occidental en **Eloenn Madi Silfih**, el cual recibirá el título de Capitán de Occidente y Guardián del Paso de las Estrellas. Es la primera vez que un Madi Silfih de familia humilde y con una gran carrera militar y política “hereda” el cargo honorífico de la Alianza, pero no será el último, y a partir de ahora, el Senado y el Parlamento, junto al Consejo de Ancianos y las Madres superiores, serán los encargados de ratificar estas proposiciones y de presentar sus mejores candidatos. Por decreto ley, se establecerá un **cónsul** para tiempos de guerra y el cargo de Capitán de Occidente se referirá simplemente para el control y gobierno de los jefes militares de caballería, infantería y artillería del Ejército Occidental, así como un **gran almirante** para la Armada, pues comienzan a verse los primeros trirremes de combate con espolones para embestir naves, aunque simplemente se limiten a rechazar los ataques de piratas de los arrecifes y dorchianos de las **Islas Eknathón**, los cuales habitan los caladeros y arrecifes, pero no la superficie del archipiélago maldito, donde se dice moran los restos de “un mal primigenio e innombrable que despertará para ruina de todos los pueblos de Rhum”. Rhiyanah, Ennaeliah y Skoplosh hacen nuevos planes urbanísticos, y sus barriadas crecen sin orden ni concierto, siendo necesario el planteamiento y la planificación urbana para los edificios y nuevas avenidas. El Consejo de Ancianos decide realizar las primeras intervenciones y recalificar terrenos para su venta, expropiando las residencias y mansiones de antiguos magistrados y cargos públicos venidos en desgracia económica, los cuales aceptan grandes sumas de dinero para refinanciarse y sufragar gastos personales, ya que la vida en la capital o en la Corte comienza a ser bastante cara, y la inflación hace mella en todos los niveles mercantiles e intercambios comerciales, elevándose cada vez más el precio de los bienes inmuebles en las colmenas occidentales. Para solucionarlo, se crea la **Ley del Suelo Público (680)**, con la que se pretende establecer un precio negociable entre ambos, compradores y vendedores, auspiciado por el Estado, que cobra unas tasas o impuestos a ambos, y que vigila de cerca la actividad de los especuladores o los agentes inmobiliarios que se enriquecen rápidamente con la reventa de fincas y explotaciones mineras o agrarias. Detrás de estas actividades ilícitas, se encuentran muchos militantes de los Silfos de Poniente, por lo que los partidarios de la Alianza entre pueblos libres aprovechan la coyuntura para presentar mociones de censura contra los elitistas de Lareth y poner a muchos fuera de la vida política o en el exilio.

700-730 de la 1ª Edad: en el 699 de la 1ª Edad, muere Ennael II, dejando tras de sí un enorme legado de reformas institucionales, militares y urbanísticas, por lo que es enterrado en el panteón de los Amassioh, y será recordado por todos como **Ennael el Constructor**. A los pocos años, en el 702 de la 1ª Edad, cae gravemente enfermo Lote-Kothé I, el Rey de Reyes, y abdica su corona en la figura de Huthor Piedra Gris y su clan como candidatos potenciales al Trono de Piedra. Los nobles Kothianos esta vez no dudan de su elección, pues Huthor es un Kothiano montañés de la más “pura sangre antigua”, por lo que las protestas de una minoría son acalladas rápidamente y comienza un reinado tranquilo para el ya veterano noble, al que cambian el nombre para llamarle **Ulthan Mano de Piedra**. En la **Conferencia de Amayanih-Indalah (705-707)**, tanto el Rey de Reyes como el Capitán de Occidente, Eloenn Madi Silfih establecen fuertes lazos de amistad y firman un decreto de cooperación entre ambos pueblos, al que también asisten los **Condes del Lago Plateado**, los veinticuatro representantes del colectivo Sidhe, los cancilleres Boltariann y los alcaides Medianos, así como los líderes de las tribus de la nación dorchiana, que se ven un poco “desplazados” por el enorme peso de las dos castas principales, Kothianos y Madi Silfih, que son lo que realmente llevan todo el peso económico, político y militar de la Alianza. Las reuniones y firmas o pactos menores allí recogidos, servirán para el perfecto funcionamiento de las colmenas, colonias y pueblos libres hasta bien entrado el 2º milenio de la 1ª Edad... el día del año de la reunión es proclamado “fiesta nacional”, y se convocan juegos atléticos, representaciones teatrales y artísticas o musicales, cantos corales y bailes hasta pasadas dos semanas del feliz acontecimiento. Los

habitantes de Bosque Negro ratifican el nuevo tratado de paz con buenas muestras de sus embajadores y representantes, que regresan a sus tierras sagradas con expresiones de satisfacción y una muy buena disposición, sobre todo para con los occidentales madíes y los Sidhe. El resentimiento de los líderes dorhianos va en aumento, y se marchan bastante decepcionados, ya que los “hermanos mayores” los tratan como a una cultura inferior y subdesarrollada, dependiente en demasía de las aportaciones culturales y económicas de los países del norte.

730-750 de la 1ª Edad: el Imperio Negro, tras sus tremendas guerras contra los reinos del Sur, que han causado ingentes bajas y pérdidas horrendas por parte de ambos bandos, se repliega a sus fronteras originales expulsado por los **Reyes de las Dunas**, una serie de hechiceros liches y guerreros no muertos con alma que provienen de una civilización que se pierde en la Noche de los Tiempos, y después de vencer a sus más despiadados enemigos, aunque debilitados, centran sus miradas en Doriath y los territorios del norte, a los cuales ven florecer mediante el comercio y la explotación de recursos naturales, y los rumores de los mercaderes sobre “ciudades de mármol y granito esbeltas y torres hermosas detrás de las montañas de la Gran Muralla”, una riqueza y prosperidad que los Reyes de las Dunas ven como una potencial amenaza para sus intereses comerciales y de expansión territorial o imperialista, ya que, en el norte, sólo los Kothianos representaban una amenaza real, y ahora se encuentran con que “un simple pueblo de pescadores del arrecife ha creado con la ayuda de unos seres estelares una civilización potente y poderosa, capaz perfectamente de someter el mundo conocido”. Por ello, mandan a sus hordas de beduinos y “reanimados de las arenas”, cadáveres andantes de antiguos soldados fieles a sus reinos, a invadir el sur de Doriath, matando a muchos hombres en sus incursiones y capturando a las mujeres y niños para venderlos en los mercados de esclavos de las costas sureñas, así como saqueando y adquiriendo un ingente botín de cereales, materias primas y rescates por líderes de clanes y tribus menos belicosas. Los más aguerridos y atrevidos, reúnen a los bravos y bersékeres de sus fuerzas y milicias, lanzándolos en respuesta contra las hordas de los Reyes, pero poco o nada pueden hacer frente a una fuerza organizada y plenamente militarizada, y con una disciplina y rapidez en sus ataques perfecta, tanto en la ofensiva como en la retirada, dejando un reguero de muertes y desolación, aldeas quemadas y monumentos derribados a su paso... esta terrible afrenta no es más que una provocación bien planeada y orquestada para que la Alianza despliegue sus fuerzas contra ellos en una “guerra total”, de la que los liches están convencidos de salir airoso y vencedores una vez más. Los líderes de los clanes dorhianos viajan a Occidente con la esperanza de ser escuchados y ayudados por las colmenas, y Eloenn Madi Silfih, algo mayor en edad ya y con pocas ganas de batallar en campo abierto, les escucha y manda algunas guarniciones de infanteros Kothianos y caballeros madíes en refuerzo de las mermadas huestes de los “bárbaros humanos”, pero resultan insuficientes, pues las razias de los tumularios se recrudecen y necesitan de todo el apoyo que puedan ofrecer los pueblos libres, incluyendo a los habitantes de Bosque Negro o los Sidhe señores de Lago Plateado. El Consejo y las Madres se reúnen con Ulthan Mano de Piedra y todos los mandatarios de la Alianza en el **Concilio de Ulthereth (745-750)**, sin llegar a una decisión unánime acerca de los terribles acontecimientos, aunque el Rey de Reyes y las Dríades están más que dispuestos a ir a la guerra, ya que como habitantes antiguos del continente conocen perfectamente a los Reyes de las Dunas. Muere de viejo Eloenn Madi Silfih (749) sin poder ver el final de las reuniones del Concilio de Ulthereth, por lo que se decreta el “luto oficial por la muerte del Capitán de Occidente” y las conversaciones quedan suspendidas hasta el año siguiente, en el que se decide acabar con los ataques de los tumularios de “forma preventiva”, nombrando al joven **Altherath Madi Silfih**, vástago de la colmena de Ulthereth e hijo político y placentero de Lareth Omnih Anuih, como Capitán de Occidente, al que se le nombra como **Ennael III**, a pesar de las protestas de todos los Silfos de Poniente y de la “inmensa carga de responsabilidad que reporta ese título y ese nombre” a los candidatos al cargo militar supremo de Occidente.

750-770: comienza **Dahkirih Ebohéhih (750-765)**, o más comúnmente conocidas como Guerras del Sur, en las que Ennael III comienza una serie de tácticas especiales y revolucionarias de cara a la guerra moderna de la 1ª Edad, como la de introducir arqueros Sidhe a caballo, honderos medianos y artilleros Boltariann, los cuales son muy hábiles en la fabricación de balistas, arcos y ballestas de largo alcance, pero son los mejores tiradores siempre los elitistas arqueros Sidhe, armados con sus ingenios de madera de **Laureáis**, una madera que procede de las ramas secas del propio Pueblo Arbóreo, por lo que son muy resistentes y duraderas, así como flexibles y con “propiedades especiales”, aunque la mayor parte de los arqueros élficos usan el tejo como material de fabricación. Aunque los combates se reducen a incursiones de los Reyes de las Dunas y contra golpes tácticos en respuesta dados por el Ejército Occidental en ayuda de los guerreros dorhianos, que son los que llevan la mayor parte del peso y la logística de la guerra en el curso de la contienda, no hay batallas significativas hasta el **Sitio de Doren (765-770)**, una ciudad mastaba inmensa en la que consiguen asediar y sitiar al rey tumulario **Ahmruh-**

Ehotep III, destruyendo el grueso de su horda de tumularios y a sus caravanas de beduinos mercenarios, aunque el horror desplegado por el principal líder de los ataques a Doriath es realmente sobrecogedor, y despierta de sus sueños a aberraciones no muertas milenarias, los **Drakull**, una casta de bebedores de sangre vampíricos que son inmunes al fuego y a las armas convencionales, regeneran muy aprisa sus heridas y son débiles ante la luz del sol y las armas consagradas. Aunque la participación en la refriega de los Drakull por las noches y sus golpes de mano consiguen retrasar la hora final del monarca reanimado mediante artes negras, su destino se ve cumplido a manos del Rey de Reyes en un duelo singular, en el que Ennael III sale gravemente herido y es trasladado a Rhiyanah con la mayor prontitud posible. Ulthan Mano de Piedra se queda cojo y tuerto del ojo izquierdo como recuerdo de este terrible combate, y la **Tregua de Doren (770)**, firmada por los restantes Reyes de las Dunas como “muestra de paz y concordia entre ambos mundos, el del Sur y el del Norte, con libre comercio e intercambio cultural”, no será más que un “ensayo general” para los sufrimientos y padecimientos futuros que sufrirá el Imperio Occidental en sus carnes en los siglos venideros, especialmente, en la frontera con Doriath.

770-790 de la 1ª Edad: Ennael III se recupera de sus heridas, mientras la posguerra atrae a Doriath una extraña dolencia contagiosa, la cual llaman el “**mal de los túmulos**”, una plaga que arrasa las aldeas de los afectados por los ataques de los Reyes de las Dunas, como si transmitiesen alguna clase de parásitos biológicos indetectables al ojo de los mortales. Los observadores Boltariann y Medianos declaran que algunas colonias y comunidades de sus compatriotas en Doriath están cayendo gravemente enfermas a causa de este mal palúdico, y que el único resultado es la muerte física de todos los afectados. En la Academia, se investiga con tesón a algunos enfermos de sangre Madi Silfih, y se llega a la conclusión de que los efectos son causados por “alguna clase de huésped insectoide diminuto que se transmite a través de los restos de los cadáveres”, el cual, en estado adulto, no llega a superar el tamaño de una aguja de coser... estas increíbles deducciones permiten a los investigadores de Filosofía Natural de Rhiyanah acaparar toda la atención de las Madres de colmena, que los iluminan acerca de algunos conocimientos secretos y les ayudan muy de cerca a combatir el mal. Mientras tanto, los dorchianos siguen sufriendo los estragos de lo que se viene a llamar **la plaga negra** y echan la culpa a los habitantes de Bosque Negro, diciendo que “los han hechizado las criaturas malévolas del profundo reino silvano para echarles de Doriath” y otras mentiras sin cuento, azuzadas por los partidarios de volver a los “viejos Dioses” y entablar contacto con el Imperio Negro, un viejo enemigo de los Reyes de las Dunas, los cuales “les devolverían la salud inmediatamente, pues grande es su poder”. Los observadores Medianos y Boltariann mandan misivas urgentes a las embajadas de Rhiyanah, Skoplosh y Ennaeliah, en donde se sospecha que hay humanos espías partidarios del Culto Negro. Los Silfos de Poniente inician lo que se viene a llamar “**la purga de Ulthereth**” (780-790), en la cual expulsan de sus viviendas a todos los dorchianos, queman sus casas y registran hasta el último rincón de sus calles y guetos, denunciándolos a diario por medio de falsos delatores y llevándolos ante los tribunales de justicia, en donde son acusados de “sedición, blasfemia y conspiración contra Occidente”, lo que precipita la huida y el exilio de miles de dorchianos fuera de la colmena bajo el mando de Lareth Omnih Anuih. Aunque la madre de colmena intenta por todos los medios evitar el desastre y el maltrato de los dorchianos exiliados, y que su marcha sea ordenada y se les dé medios para el viaje hasta Doriath, los simpatizantes de los Silfih Kenih Anuih se levantan en contra de la madre de Ennael II, y la recluyen en sus mansiones, tras censurarla con una moción que la inhabilita temporalmente del cargo y da todo el poder a los miembros del Senado y del Parlamento. Debido a estos hechos ignominiosos, los dorchianos recelan completamente de Occidente, y cuando regresan a su país, son recibidos por los partidarios de los druidas oscuros del Culto Negro, que los animan a “la rebelión y sublevación contra los opresores del norte”, esto es, los pueblos libres. Ennael III se recupera de sus heridas en 775, pero no participa del intento de purga étnica de los Silfos de Poniente, a los que considera “interesados y elitistas para con el resto de pueblos del mundo conocido”, manteniéndose al margen de todo esto, y añadiendo “algún día estos Silfos cosecharán en sus propias carnes los frutos de sus maniobras egoístas y políticamente correctas, pero no moralmente honestas”.

790-830 de la 1ª Edad: partidarios de Akeless el Destructor en Doriath se entrevistan en secreto con los lugartenientes sombríos, y los Sidhe oscuros destinados en esa nación se encargan de armar y pertrechar a los bárbaros humanos con mejores armas y armaduras “para la guerra contra el norte”, a cambio, sólo les piden la fidelidad de las aldeas de campesinos y ganaderos limítrofes, y todo el que dé muestras de simpatía o tendencias filantrópicas por los Anuih o los Kothianos, Boltariann o Medianos y Sidhe, que no son otra cosa que “enemigos acérrimos y terribles de la Verdad Cósmica de los Dioses Estelares”, sea ejecutado y sometido a juicio de inmediato por los representantes de la “verdadera fe”. Los observadores Boltariann y Medianos son asesinados de inmediato y colgados de una horca, y mientras

los dorchianos se preparan para la guerra, los Reyes de las Dunas observan maravillados cómo los aliados de Occidente marchan a la contienda contra sus propios y antiguos amigos, lo que les da fuerzas para iniciar una ofensiva a gran escala, y atacar Doriath por detrás mientras los esbirros del Culto Negro atacan por delante, pero esperarán el mejor momento para destruir por completo a las tribus mortales sublevadas, esperando que se debiliten para sofocar toda resistencia y capturar el mayor número posible de esclavos para los mercados y zocos del lejano y ardiente Sur. Los lugartenientes Sidhe descubren la falacia de los Reyes de las Dunas a tiempo de avisar a Ogruh-Ekrih, que les promete a los dorchianos doble apoyo y protección si se lanzan “en pos de la verdadera fe”, y por los viejos tiempos en que Rhum era un continente libre y en donde se podía guerrear sin problemas”. Cuando los embajadores de buena voluntad no regresan a Ennaeliah ni Ulthereth, por lo que Ulthan Mano de Piedra decide que lo mejor es “preparar al Ejército Occidental y dar la alarma en todas las guarniciones y cuarteles de la Alianza”. Aunque los dorchianos son numerosos y están pertrechados y equipados para una guerra seria gracias a las aportaciones de los Señores Negros, los cuales empiezan a mandar oleadas de Kieri para reforzar las fronteras de Doriath, los ejércitos de Occidente son poderosos y bien disciplinados, con una experiencia reciente a causa del Sitio de Doren, y sus sargentos y oficiales veteranos conducirán a los infanteros, caballeros y artilleros a una rápida y demoledora victoria, al menos, eso piensan Ennael III y Ulthan Mano de Piedra, que no se esperan que los Reyes de las Dunas y los señores de Oriente quieran intervenir directamente en la guerra con los humanos. Comienzan las **Dahkirih Dorianih (820-830)**, o Guerras de Doriath, en las que el Capitán de Occidente, completamente activo y en plenitud de facultades mentales y físicas o espirituales, dañará severamente a las fuerzas combinadas de los bárbaros dorchianos, en victorias como las de **Turanniah (825)**, **Alediah (828)**, o la batalla de los **Campos de los Caídos (830)**, en las que el Enemigo agrega cada vez más nuevas y más numerosas hordas de Colmillos Afilados, no muertos y aberraciones o reanimados, por lo que es realmente un conflicto disimulado entre la Alianza y el Imperio Negro, como siempre. Los dorchianos, con tan tremendos reveses, firman la **Tregua de Turanniah**, y entregan sus cancilleres y jefes tribales las llaves de la capital del país a Ennael III, al que proclaman “señor de todos los ejércitos” y “libertador de Doriath”. Ulthan Mano de Piedra no se fía para nada de los “traidores serviles al Imperio Negro”, y manda ahorcar a todos los cancilleres dorchianos sospechosos, tras una exhaustiva investigación y una purga política que será llamada “**el Daño de Ulthan**”, por lo que los bárbaros dorchianos añadirán en secreto aún más resentimiento hacia los Kothianos y occidentales, esperando a que los tiempos vayan mejor para ellos, y conseguir algún día el poder para aplastar y adueñarse de todo Occidente, aunque mantengan en secreto ese resentimiento.

830- 850 de la 1ª Edad: es proyectada la colmena de **Eloenn**, en las inmediaciones del Lago Plateado y el Bosque Negro, territorio de los Sidhe, que se ven muy honrados por poder contar con la presencia de sus maestros y aliados en el **Alf-Heim**, esto es, las tierras sagradas de sus antepasados, que son inviolables y preciosas, pero permitidas “a seres como los Anuih o los Boltariann, pero no a traidores como los dorchianos”. Las obras comienzan bien, y Ulthan se encarga de contar con los mejores canteros, arquitectos y albañiles traídos desde la Gran Muralla, Amayanih-Indalah y los salones subterráneos y reinos independientes de los nobles, pero está ya viejo y enfermo, ya que cuando ascendió al poder, era un adulto avanzado, por lo que muere en el 835, sin llegar poder ver terminada la fantástica obra de sus maestros picapedreros y los constructores Madi Silfih. Delega sus poderes en el consejo de nobles, y estos elevan al trono a **Torek I Escudo de Bronce (836)**, un poderoso guerrero que protege las guarniciones de la Gran Muralla, pero no entiende mucho de arte o construcciones, por lo que nombra a representantes del pueblo Kothiano de los montañeses para que se encarguen de la obra, y se aleja de esos lares, creando recelo entre los Sidhe, a los que él no ve con demasiados buenos ojos, ya que los considera “descendientes de una sangre oscura y servil al Imperio Negro”. Eloenn sigue adelante, y los eruditos de la Academia de Rhiyanah proyectan levantar más universidades y centros de estudios en Ennaeliah, Skoplosh y Lareth, por lo que los impuestos serán subidos para protesta y descontento de los más necesitados, esto es, los Medianos y los Boltariann, que acudirán una vez más a los **Tribunos Populares** para hacerse oír ante el Senado, el Parlamento y las Madres, los cuales aceptan sus peticiones y desvían parte de sus propias fortunas personales en la financiación de Eloenn, la cual vacía día a día las arcas de Occidente y llena las de los nobles Kothianos, que prefieren ya la albañilería y la cantería arquitectónica de grandes edificios en épocas de paz, que reforzar las defensas y reparar las estructuras de la Gran Muralla, por lo que el monarca Torek I se reúne con los nobles en el **Concilio de los Principales (840)**, ordenando de inmediato el regreso de la mitad de los constructores a Amayanih-Indalah, lo que provoca el descontento de los Madi Silfih y colonos interesados en que la colmena se acabe lo antes posible. Para más descontento, Torek sube apostando el precio de los mármoles y los materiales de edificación, así como pide subidas salariales para los funcionarios Kothianos destinados en las colmenas, por lo que todos se dan cuenta de que es un “viejo huraño, materialista y

usurero”, un oportunista que ha subido al Trono de Piedra para “hacerse de oro hasta la barba”, como dicen los descendientes de Akí-Kothé. Los asistentes al concilio opuestos a las reformas de los nobles partidarios de Torek I se marchan airados de la reunión, y se trasladan a Rhiyanah, estableciendo sus residencias permanentes no en el Amán, sino en las ciudades-estado occidentales, por lo que los nobles subterráneos los llamarán los **Topos Torgemos**, esto es, los “exiliados de la roca”, los “parias”, o los “barbudos exteriores”. Estos descontentos y huidos se volverán con el tiempo menos robustos y con el pelo más negruzco en sus barbas, debido a la exposición solar, hasta morenos de piel, y en el futuro próximo serán una nueva raza, en edades venideras, los únicos herederos de las tradiciones Kothianas y supervivientes de las grandes guerras y desastres posteriores.

850-880 de la 1ª Edad: nueva guerra entre los Señores Negros y los Reyes de las Dunas (850-870), por lo que Occidente y sus aliados tienen un tiempo de paz sobran para dedicarse al comercio con Bosque Negro y Lago Plateado, a la reconstrucción de Doriath y a la educación de los hijos de los cancilleres en las costumbres de la Alianza, en el amor por la Luz y en el abandono de las “viejas costumbres” que tanto ladran sus ancianos y druidas escondidos en los más profundo de la foresta maldita de ese país. Al estar en conflicto bélico, los espías y embajadores Sidhe oscuros al servicio de Akeless se marchan de la nación humana, por lo que los mortales quedan libres del influjo del Culto Negro, y pueden aprender que hay otras maneras de entender la existencia que no sea el blasfemo credo de los Dioses Estelares, y muchos abrazan por primera vez y sinceramente la creencia occidental, esto es, el **Culto de Phaion**, el Supremo Hacedor. Son los comienzos de lo que en el futuro vendrá a llamarse la **Eclesiarquía**, esto es, la institución encargada de las misas, oraciones y sacramentos de la Fe occidental en Doriath, la cual irá ganado adeptos y bautizados poco a poco, incluso grandes santos y eremitas, profetas y caballeros sagrados y obispos insignes, aunque el grueso de las predicaciones y conversiones lo lleven en ese momento los Boltariann y Medianos asentados en el país de los hombres, a los que se llamará por un nuevo nombre, como si hubieran renacido por su nueva creencia, y se les denominará los **Phaionitas**, esto es, “los creyentes”. Para designar a los bárbaros y poco amigos de las “nuevas tradiciones”, se les seguirá llamando Kenih Dhorianih, y su territorio se llamará **Doria**, mientras que el territorio de los Phaionitas se bautizará con el nominal de **Phain**. Han nacido dos naciones antagonistas, una de la Luz y otra de las Tinieblas, y esto les llevará a conflictos futuros y guerras fratricidas o de religión, pues los dorchianos fieles al Culto Negro acudirán muchas veces a sus aliados del Imperio Negro, y los Phaionitas, a los del Imperio Occidental, a los que declaran ya como “guías y maestros”, o “salvadores angélicos”, un término con el que se designará a los Silfos ya para el resto de todas las edades venideras. Las disensiones entre tribus enemigas se agravan aún más si cabe, pues muchos echan la culpa a sus líderes simpatizantes de Akeless de la ruina de la antigua Doriath, y se pasan al bando de los “vencedores”, aunque su conversión a la Fe no sea del todo sincera, y más bien una maniobra política más. Los embajadores de Phain son recibidos con agrado en Rhiyanah, Ennaeliah y Skoplosh, y se quedan maravillados de su entrega a los cultos de Phaion, pero ven en ellos “una tendencia excesiva a la Fe, que puede rozar el fanatismo”, según los quisquillosos Silfos de Poniente, que ven con recelo la presencia de antiguos dorchianos, por muy conversos que sean, en sus ciudades y principales avenidas, pues muchos asientan su residencia oficial o embajada en las capitales del futuro Imperio de Occidente. Mientras tanto, el Imperio Negro rechaza al señor tumulario **Akemnathath III** y sus huestes no muertas en la batalla de **Loth** (870), en la cual ambos bandos, con multitud de bajas y una victoria pírrica de las hordas y Sidhe oscuros, ambos bandos firman la **Tregua de Akemnathath** (871), sentando los límites sureños del Destructor y el General de la Sombra en el lejano Sur, los cuales son aumentados con la anexión de los antiguos territorios y mastabas de este señor Liche guerrero. Mermados y debilitados en parte, los Reyes de las Dunas se retiran cabizbajos de esta derrota, mientras el poderío militar de Oriente va en aumento, el cual ya se plantea una “invasión total” de la Gran Muralla en unas décadas de producción de Colmillos Afilados y reanimados en sus cubiles y laboratorios alquímicos militares.

880-910 de la 1ª Edad: mientras el levantamiento de Eloenn sigue adelante y se aumentan los barrios y calles de las otras colmenas, comienza a fraguarse lo que se llamará el “proceso del usurero”, esto es, una moción de censura contra el propio Rey de Reyes, Torek I, al cual se acusa de “enriquecimiento ilegal a costa de las arcas de Occidente” y “confabulación contra los tratados de libre colaboración entre los estados y reinos libres de la Alianza”, en el que los Torgemos residentes en las colmenas occidentales intentan regresar a Amayanih-Indalah, pero por la ley intraterrestre, no pueden hacerlo, ya que el Rey les considera “exiliados y parias”. Mientras tanto, en Phain, **Alediah** es nombrada “capital del reino phaionita”, mientras que Turanniah, la Ciudad Negra, será ratificada como la ciudad-estado de los habitantes de Doria. Queriendo imitar el esplendor y la calidad de la arquitectura occidental, los phaionitas contratan algunos canteros, picapedreros y escultores Kothianos, pero los precios que piden son exorbitantes, y prefieren acudir a las academias y talleres de arte de la Ciudad Bajo la Piedra para

aprender las artes arquitectónicas, o graduarse en la Academia para formarse adecuadamente en campos profesionales que hagan el día de mañana de Phain una nación a la altura de sus vecinas. Se celebra el **Segundo Concilio de los Principales (885)**, en el que Torek I trata de defenderse de las acusaciones de los exiliados y busca el apoyo de sus incondicionales, que se hayan muy ocupados preparando su defensa legal frente a las acusaciones de corrupción y trato de favor que pesa sobre todos ellos. Los Silfos de Poniente, escandalizados ya de por sí que los Sidhe, Boltariann o Medianos estudien en la Academia, se ponen en marcha cuando los phaionitas más jóvenes presentan sus solicitudes a los maestros occidentales para formarse en las artes y las ciencias del Amán, a lo que los Kenih Silfih aluden como “una intromisión en el destino de nuestras amadas colmenas, que corren el peligro de convertirse en un reducto de rufianes, forajidos y refugiados analfabetos”, pero una vez más, el Consejo de Ancianos, el Senado y el Parlamento anulan sus mociones de censura, bloquean sus procedimientos y se tienen que retirar a Ulthereth, en donde Lareth Omnih Anuih les espera para dedicarles una sesión plenaria disciplinaria por “comportamientos desordenados y subversivos”. Por primera vez en la historia de Occidente, los antiguos descendientes de los dorchianos reciben el tratamiento de “ciudadanos de pleno derecho y amigos de las naciones libres de la Alianza”, un don que los políticos del Amán no apoyarán mucho en un principio, y que distinguirá a todos los phaionitas de los dorchianos que se mantienen corruptos y perversos, afines y permanentes en sus cultos sacrílegos y sus costumbres blasfemas. Tras un concilio arduo y la deliberación de todos los nobles Kothianos, Torek I es depuesto de su cargo, y en su lugar se entronizará al nuevo pretendiente real, Lord Arthak Pie Fuerte, al que se le conocerá como **Artherak I Pie Fuerte (890)**. Con sus días cansados y casi cumplidos, Ennael III cede su cargo honorífico de Capitán de Occidente al Senado, el cual, en compañía de las Madres de colmena y el Consejo de Ancianos, así como los principales representantes y oficiales Madi Silfih del Ejército Occidental, deliberan para nombrar a un nuevo sucesor. La suerte recae en **Lord Ultherieh de Skoplosh**, al que nombran como **Ennael IV (891)**, declarándose fiesta nacional en todo el territorio y en las ciudades-estado, procediéndose a juegos atléticos, representaciones teatrales y festejos o presentaciones de sociedad privadas en todas las mansiones y casas nobiliarias de los occidentales más adinerados, así como de los Silfos más famosos y artistas más importantes del momento. A las celebraciones se niegan a ir los Silfos de Poniente, todavía dolidos por el hecho de que deban aceptar de nuevo “mortales corruptos en nuestras sagradas tierras del Amán”. Mientras tanto, los dorchianos salvajes de Doria designan a un rey como monarca, señor y dueño de todos los súbditos de las tribus guerreras, al que llamarán **Arekk el Conquistador (892)**, el primero de una dinastía oscura de bárbaros invasores de Phain, famoso por sus excesos, crueldad y sentido de la propiedad pública, en el que considera que “todo lo creado es propiedad del rey, y todo lo que no lo es, debe ser reclamado por el arte de la guerra y la ley del más fuerte”. En Phain, una nación pacífica en la que apenas hay ejército y fuerzas de defensa, esto no es recibido con muy buena esperanza de salir adelante sin la guerra con Doria, por lo que acuden a Ennael IV a pedir audiencia, el cual les concede tres compañías del Ejército Occidental al mando de **Lord Loboann Silfih Anuih**, un oficial y lancero de caballería de la Alianza con larguísima experiencia en las fronteras con Doria, que conoce perfectamente las fuerzas de las hordas saqueadoras de Arekk y que ha tratado mediante la guerra de guerrillas y el campo abierto a sus guerreros salvajes en más de una ocasión, librando batallas que normalmente se han decantado siempre en favor del Amán. El Rey de Reyes recién nombrado, le envía además una compañía de infanteros Kothianos, y los Sidhe de Lago Plateado otra de artillería, batidores y exploradores procedentes de Bosque Negro. El cónsul Loboann es recibido en Alediah con honores de un rey, y los voluntarios phaionitas le ofrecen una compañía de soldados mercenarios procedentes de los más diversos reinos y procedencias, pero el Silfih Anuih comienza a reclutar campesinos y jóvenes de la nación para instruirles en las artes de la guerra occidental, con el fin de que, en un futuro, los descendientes bondadosos de los dorchianos sean capaces de enfrentarse a las amenazas de Doria y sus bárbaros oscuros sin necesidad de recurrir tan aprisa a los favores de la Alianza. Comienzan las **Segundas Guerras de Doria o Dahkirih Sebbet Dhorianih (892-910)**, en las que las fuerzas de Arekk el Conquistador consiguen sendas victorias, aunque pírrnicas, en **Alacia (895)**, o en **Feruthiel (899)**, debido en su mayor parte a que los responsables del adiestramiento militar de los phaionitas no están acostumbrados a trabajar codo con codo con mortales comunes, pero después, los veteranos supervivientes de las dos campañas anteriores demostrarán al cónsul su experiencia acumulada, en las batallas de **Arethias (902)** y **Alediah (910)**, en la que ya el descalabro de las hordas y huestes salvajes de Colmillos Afilados al servicio de Arekk es total, resultando en una matanza de Kieri a gran escala en las puertas de la capital phaionita, lo cual será denominado como “una venganza de la ira del Supremo Hacedor contra las criaturas del Culto Negro”. Los oficiales aliados y dorchianos bondadosos claman al cónsul Loboann como “libertador de Phain” y “señor de las tierras libres de Phaion”, pero el laurel que lo corona como candidato a la realeza lo depone en favor de las costumbres occidentales de rechazar cualquier tipo de corona o nombramiento señorial real, ya que los Silfih Anuih sólo creen en la potestad divina del Supremo Hacedor. Por ello, cuando su tarea en

Phain es terminada, propone la instauración de un ejército profesional en Phain, una milicia ciudadana que reclute voluntarios entre la población en el caso de una nueva oleada o invasión y la seguridad de que, “a partir de ahora, los dorchianos salvajes tendrán muy difícil el intento de usurpar la libertad y los derechos de sus vecinos occidentales...”

910-940 de la 1ª Edad: *desastre en la ciudadela de Neosciah (910), en Doria, en la cual perecen miríadas de dorchianos salvajes inocentes, acusados por los caciques principales de ser los causantes de la caída de Arekk el Conquistador cuando solicitó refuerzos de esta guarnición y no los enviaron, bajo el temor como estaban de proteger sus territorios de las iniciativas bélicas de Occidente y Phain, realizándose un genocidio en masa liderado por el propio Akeless en persona, el cual dejaba muchísimo tiempo sin dejarse ver por esos reinos bárbaros, protagonizando un baño de sangre dirigido a satisfacer los insaciables apetitos antropófagos de los **Keni Kieri**, sus nuevas y terribles creaciones, una raza mejorada o versión más tenebrosa si cabe de los Colmillos Afilados, la cual posee una brutalidad, ferocidad y furia asesina que los hace imparables, inmunes al miedo, al dolor, a las heridas mortales o a las mutilaciones, ignorándolas por completo en el campo de batalla. Medio vivos y medio muertos al mismo tiempo, los Keni Kieri necesitan grandes cantidades de carne cruda para mantenerse vivos, y si no la encuentran, devoran a sus primos hermanos, los Kieri, a los que ven como un simple suplemento alimenticio más. Se ha iniciado la primera fase de lo que será la “segunda oleada” contra la Gran Muralla, y el Destructor quiere saber cómo se comportan sus nuevas mascotas en maniobras reales. Entre gritos y lamentos agónicos, los últimos supervivientes de Neosciah sucumben a la ira de sus maestros oscuros, quedándose para siempre como unas ruinas malditas y no holladas por nadie, ya que los dorchianos consideran esta demostración de fuerza como “un ejemplo edificante de lo que ocurrirá con todos aquellos que desobedezcan los deseos y mandatos de los Dioses antiguos”. Complacido con los resultados, Akeless se retira con sus nuevas huestes de Doria, asegurándose que no queden más que huesos devorados y cadáveres andantes como únicos testigos de su tremendo poder y gigantesca crueldad. Como muestra de devoción, los dorchianos sacrifican en Turannah mil vírgenes y adolescentes en memoria de su alianza con el Culto Negro, y muchos chamanes Kieri y Sidhe oscuros presiden esta horripilante ceremonia. Las leyendas y canciones populares proliferan en Phain sobre este terrible acontecimiento, y los observadores Medianos y Boltariann mandan misivas a Occidente poniendo a los oficiales del Ejército Occidental al corriente de la situación al otro lado de las fronteras. El Enemigo se anda preparando para una gran ofensiva, pero todavía no ha dado muestras de su presencia ni de sus intenciones, ni de por dónde va a atacar... por ello, los responsables del levantamiento de Eloenn, sobre todo los canteros Kothianos, proyectan diseñar la primera colmena amurallada de la historia de Occidente, y comienzan las obras de preparación de dos anillos de defensa, lo cual dará a la colonia una conformación circular, aunque con torreones, aspilleras y fosos de defensa. Es la primera fortaleza conocida de la Edad de Oro, a la que los Sidhe llamarán **Elonnah-Redain**, los Kothianos, **Eloekk-Redat**, cuya traducción quiere decir “la ciudad amurallada”. Mientras tanto, en los límites del Imperio Negro, las hordas de Keni Kieri y Kieri, no muertos y aberraciones son reclutadas y organizadas por el Destructor, además de que cuentan con el talento de los Cuimi Kieri y del General de las Sombras, Ogruh-Ekrih, el cual quiere de una vez por todas avasallar a los “blasfemos insurgentes del Occidente que emerge como una mancha para nuestra honra y nuestro honor de guerreros primigenios”, y arrasarlo Bosque Negro, reduciéndolo a cenizas. La alarma se extiende por todo Lago Plateado, y los Sidhe huyen desde sus campamentos silvanos hacia la seguridad de las sin terminar murallas de Eloenn, en donde se espera soportar un asedio penoso y sobrevivir al paso de la Horda Oscura por las fronteras del Alf-Heim. Más que nunca, los miembros de la Alianza piden ayuda a todas las naciones, pueblos y aldeas de los pueblos libres, entre los que se encuentran los propios dorchianos de Phain. Se han iniciado la **Segunda Guerra del Amán o Dahkiri Sebhet Aman (915-940)**, en las que la Horda castigará cruelmente los territorios aliados, especialmente Phain, Bosque Negro y Lago Plateado, dando grandiosas muestras de brutalidad y salvajismo homicida. Todos los guerreros capturados vivos, serán llevados a los campos de prisioneros de las mastabas experimentales de Akeless, en donde se les someterá a experimentos indecibles y guturales con los que satisfacer la curiosidad del Destructor, por lo que muchos desearán haber muerto antes de llegar allí. Ennael IV y Artherak I Pie Fuerte liderarán los ejércitos de Occidente, y hasta el propio cónsul Loboann acudirá en ayuda de Phain, nombrado como “protector de los pueblos libres del Sur”, y conociendo como conoce perfectamente las fronteras de Doria y su nación enemiga, y cómo tratar con los bárbaros al servicio del Culto Negro. Los Reyes de las Dunas, ante la tensión fronteriza y la amenaza inminente de “conflicto global”, se recluyen en sus ciudades-tumba a la espera de acontecimientos, esbozando una macabra sonrisa de ultratumba antes de desaparecer tras de sus murallas y torres encantadas, deseando que salga un vencedor moribundo al que rematar con su poderío militar y hacerle suplicar una muerte rápida e indolora, nada de lo que los caciques tumularios van a hacer en realidad con sus más odiados enemigos.*

Dahkirih Sebbet Aman (915-940): esta Segunda Guerra del Amán se caracteriza por su frialdad, belicosidad y virulencia, pues los miembros Sidhe oscuros de la Horda lideran oleadas de demonios menores, aberraciones, dragones jóvenes corruptos y gigantes convertidos por la alquimia de Akeless contra Bosque Negro, fuerza demoledora a la que los miembros del Pueblo Arbóreo y las Dríades no pueden hacer apenas frente, viéndose obligados a replegarse hasta las fronteras con Lago Plateado tras las derrotas de **Arroyo Seco (917)**, **Arroyo Dorado (918)** y **Arboleda Plateada (920)**, afrontando muy gravemente al colectivo dríade de **Loth** cuando los Keni Kieri talan, queman y matan al gran árbol anciano y líder espiritual silvano llamado **Karas-Loth**, el cual es ya tan anciano que no puede moverse de su sitio o huir y defenderse, causando gran tristeza entre los miembros del Pueblo Arbóreo, y unas ansias inmensas de destruir a Akeless y a los Sidhe oscuros, un efecto psicológico que los miembros del Ejército de la Sombra saben explotar al máximo y en su favor. Mientras tanto, los condes Sidhe de Lago Plateado, los míticos veinticuatro, se preparan para la guerra total, y alzan sus pendones y lanzas o caballerías, arqueros famosos por su puntería letal y se unen a las huestes de Ennael IV y Artherak I Pie Fuerte, deseando devolver al Imperio Negro golpe por golpe y derrota por derrota. Los pasos del Ejército Occidental se encaminan hasta los **Campos de Eloenn (921)**, en donde hacen frente al caudillo Cuimi Kieri llamado **Ossereth el Despiadado**, al que el Rey de Reyes vence en un combate mortal en el que diez de sus nobles pierden la vida, pero en el que el señor de la horda es decapitado. Como resultado del enfrentamiento, el Rey de los subterráneos pierde un ojo y una pierna, pero sale vencedor. Muchos Silfos perecen ese día a manos de la Horda, y defendiendo a sus hermanos Kothianos, centenares de Madi Silfih, Kothianos y phaionitas y Sidhe. Las pérdidas son innumerables, y el ataque masivo del Este no ha hecho más que comenzar... desperdigada la Horda en los Campos de Eloenn, los miembros de la Alianza se dedican a perseguir, matar y abatir a todos los Keni Kieri y aberraciones o no muertos supervivientes, asegurándose de que ni puedan reintegrarse a su ejército original o informar a sus mentores de su absoluta y demoledora derrota. Mientras tanto, en Phain, el valiente cónsul Loboann rechaza a los dorianos salvajes en **Ryuht (922)** y en **Daren (923)**, pero el guerrero occidental más veterano después de Ennael IV es herido por seis virotes envenenados de los Sidhe oscuros, y cae gravemente herido, convaleciendo en cama, ante la desesperación y el desánimo de todos los Madi Silfih y phaionitas o aliados puestos a sus órdenes. Akeless dirige la Horda contra la Gran Muralla en la **Batalla de los Siete Picos (924)**, y sus intentos de tomar la increíble fortificación sirven a Ogruh-Ekrih para dirigirse directamente con sus lugartenientes más aguerridos en dirección a los Campos de Eloenn, en donde se enfrentará a la Alianza en **Loreth (924)** y **Akitaniah (925)**, en donde el Rey de Reyes mata dos dragones ancianos con sus propias manos y costándole parte del brazo izquierdo y la vida de otros tantos nobles Kothianos, por lo que sale el dicho antiguo de “durarás menos que un noble Kothiano de la época de Artherak Pie Fuerte”. Ennael IV se atreve con el propio Ogruh-Ekrih, que lo mata de un tremendo golpe de sus armas de guerra pesadas, y aunque ese temible mandoble también hiere de muerte a un joven Madi llamado **Fearass Madi Silfih**, este atrevido mozalbete le corta tres dedos de la mano al General de la Sombra, para después hincarle su lanza solar en las entrañas, por lo que el Cuimi Kieri quedará para siempre estigmatizado por la terrible herida. El Ejército Occidental se retira tras la derrota de Akitaniah hasta los muros de Eloenn, en donde los miembros del Ejército de la Sombra sitiarán al Rey de Reyes y los supervivientes de Akitaniah durante cinco años (925-930). Viendo Akeless que su camarada ha conseguido gran parte del plan trazado en las fronteras de Oriente años atrás tras la creación de los Keni Kieri, él y sus Sidhe oscuros penetran sobrevolando la Gran Muralla con sus dragones oscuros, llevando la muerte hasta los **Campos de Rhiyanah (931-932)**, en donde el Destructor, con el pie puesto por primera vez en suelo occidental en siglos, invoca un portal de teleportación a través del cual penetra la Horda, saltándose por completo las formidables defensas de la increíble obra de arquitectura Kothiana, que no sirve de nada ante los indecibles poderes del Destructor, el cual no puede mantener ese canal de comunicación por mucho tiempo, pero sí lo bastante como para que miles y miles de Colmillos Afilados y esbirros del Imperio Negro se cuelen hasta las posiciones indefensas de la Alianza, estableciéndose en las Rías de Neniadhaneh, y causando gran matanza y estupor entre las aldeas de pescadores y mariscadores Madi Silfih, que todavía no salen de su asombro, pues las fuerzas del Enemigo han conseguido lo impensable, sin tan siquiera haber dañado la fortaleza montañesa de los Kothianos. El Consejo de Ancianos encarga al cónsul llamado **Arethas Madi Silfih**, hijo político de Ishtaréh Omnih Anuih la defensa desesperada de Rhiyanah, de los refugiados que huyen hasta las colmenas originales y avisan a todos del desastre inminente, aunque las fuerzas combinadas de defensa no llegan a los diez mil entre infantería y caballería, y poco más de unos centenares de phaionitas, Boltariann y Medianos que se presentan voluntarios a defender la capital de Occidente. Cercano a alcanzar su victoria final, la destrucción total de Rhiyanah piedra sobre piedra, Akeless reúne sus efectivos oscuros y arremete contra los campos de cultivo, asolando las terrazas, anegando los arroyos y envenenando la tierra misma, por lo que el cónsul Arethas le sale al encuentro, enfrentándose a él en la batalla de **Arethas (932)**, en donde las fuerzas resistentes son derrotadas por el Destructor y su tremenda

furia, así como la estrategia astuta de los Sidhe lugartenientes que van con él. Al borde de la derrota, Arethas Madi Silfih trata de herir mortalmente a Akeless, pero el primigenio es más de lo que el capitán occidental puede enfrentar, y lo mata en el acto, aunque el golpe del cónsul desciende lo bastante como para herir a Akeless en el cuello, y en sus estertores agónicos, observar mientras se disuelve cómo una vez más Rhiyanah se le escapa de las manos, aunque sabe que no tardará en “regresar”, como el espectro no muerto ancestral que es, formado a partir de la esencia primordial de un Elohim corrupto. Como consecuencia de su desaparición temporal, los súbditos de Akeless entran en desbandada, y los Sidhe reemprenden el vuelo en sus dragones camino de la Gran Muralla, pero unas balistas Kothianas acopladas en las torres de vigilancia de Rhiyanah hacen blanco en los jinetes dracónicos, precipitando su destrucción y muerte terrible, al estrellarse contra los edificios principales de la ciudad-estado en medio de las ovaciones y aplausos de todos los espectadores. Cuando los cabalistas a las órdenes del Rey de Reyes y de nacionalidad Sidhe reciben los mensajes rúnicos procedentes de Rhiyanah conmemorando la victoria de Lord Arethas, el monarca Kothiano reúne a sus fieles guerreros y sale al encuentro directo contra Ogruh-Ekrih, que se encuentra descansando en su tienda, y no comprende en el momento la terrible furia suicida de los subterráneos, pero cuando la tromba formada por los infanteros Kothianos, lanceros Silfos, arqueros Sidhe a caballo y jinetes Madi Silfih ansiosos de venganza entran en el campamento del Imperio Negro, ya es demasiado tarde, pues en la **Noche de los Ancestros (933)**, matan a miles de Keni Kieri, Sidhe oscuros y no muertos asentados en los Campos de Eloenn, machacándolos y poniéndolos en fuga desordenada en dirección a Bosque Negro, en donde buscan refugio, pero los silvanos Sidhe de Bosque Negro y los miembros de la nación Dríade y Arbórea les están esperando, aniquilándolos por completo. Aunque la desbandada de la Horda Oscura es multitudinaria, los Cuimi Kieri, en número de cien, se repliegan con sus lugartenientes Sidhe más poderosos en torno a Ogruh-Ekrih para protegerle, el cual no sale de su asombro ante lo que sus ojos están viendo. Montando en cólera, arremete con sus generales contra el grueso de los campeones occidentales y Kothianos, matando a muchos en el acto, pero de repente, el aullido de ultratumba surge del lejano Sur, y una niebla misteriosa sale al encuentro de las dos fuerzas, haciendo surgir del suelo a centenares de no muertos con los estandartes de los Reyes de las Dunas, que con sus temibles poderes se han trasladado hasta allí, para ajustar cuentas con alguno de los bandos en litigio... misteriosamente, los renacidos y reanimados del rey funerario **Anemhotep II** se posicionan al lado de los occidentales, apoyándoles con sus cohortes de momificados guerreros que avanzan ordenadamente y hacen sonar sus tambores y trompetas, aterrando a los Colmillos Afilados supervivientes que, confusos por la violencia destructiva de los Kothianos, están paralizados del terror de ver a los muertos levantarse de sus tumbas. Respondiendo al monarca muerto con un aullido de guerra, al que el funerario responde con un saludo amistoso y mostrando su simpatía por Occidente, ya que los Reyes de las Dunas están divididos en facciones independientes, el Rey de Reyes ordena a sus infanteros que formen en escuadras de tortuga, una forma de colocar los escudos y las armas de los Kothianos que los hace invulnerables ante los venablos envenenados y viroles de los ballesteros Kieri, y la caballería Madi se lanzó por el flanco izquierdo, destrozando a los Sidhe oscuros por su mismísima retaguardia. Iniciando la retirada, los Cuimi Kieri se marcharon de Eloenn con una invocación de tele transporte multitudinaria, un don que los señores de la horda tienen en momentos de necesidad, como el propio Akeless, jurando vengarse de todo Occidente, y cuando todo hubo terminado, el rey funerario se detuvo, mirando al monarca Kothiano como a la espera de una decisión final, de si atacar a los vencedores o no. Anemhotep, aconsejado por uno de sus leales liches guerreros, se retiró a las ardientes dunas, dejando a la Alianza muchísimas dudas acerca de las verdaderas intenciones de los Reyes del Desierto, pero no pocas esperanzas de que, en el mañana, podrían darse la semillas de un entendimiento entre ambos pueblos... desde el 933 hasta el 940, las fuerzas supervivientes de la Alianza se dedicaron a limpiar los Campos de Eloenn, Bosque Negro y las Rías de Neniadhaneh de los restos de la Horda, pues todavía algunos reductos de Sidhe oscuros y Colmillos Afilados se habían refugiado en las planicies de Occidente, y algunos, abandonados a su suerte, habían decidido olvidar a sus antiguos maestros oscuros y asentarse pacíficamente en esos lugares, aunque nunca los encontraron, pero de vez en cuando se les veía refugiados en las cuevas de Neniadhaneh, en donde llevarán unas vidas misteriosas y se dedicarán a la captura del pescado y del marisco subterráneo de esos lares. Sus grupos serán muy reducidos y casi endogámicos, por lo que su descendencia tirará a lo decadente y no durará muchas generaciones, aunque esas tribus renegadas son el origen de una terrible leyenda local, la cual azotará Occidente en los siglos venideros...

Ia Dahkirih Sebbet Aman (940-970 de la 1ª Edad): el resultado de la Segunda Guerra del Amán ha sido desastroso, especialmente para los Kothianos, occidentales y Sidhe, así como las Dríades de Bosque Negro y el Pueblo Arbóreo, que han perdido casi la tercera parte de su población activa total en el curso de las invasiones, los ataques de la Horda y lo que es peor, la posguerra ha traído un sin número de refugiados hambrientos a las fronteras de las ciudades-estado, sobre todo desde los territorios limítrofes

con Phain y Doria, en donde la situación es realmente patética, ya que las epidemias y las enfermedades se han disparado con la presencia de los campos de batalla atestados de cadáveres putrefactos, sin que los carroñeros sean capaces de asimilar toda esa masa muerta, y de la hechicería del Destructor, que levanta muertos vivientes de los restos de sus tropas incluso después de que hayan sido completamente aniquiladas. Artherak I Pie Fuerte es ahora el gobernante temporal de todo el Amán, en un período de duelo y llanto para todo Occidente, pues, muerto Ennael IV y con las enormes cantidades de víctimas mortales que ha arrojado la Dahkirih Sebbet Aman, la reconstrucción y recuperación de las colmenas va a ser una tarea ardua y penosa, aunque, por suerte, las poblaciones civiles de Skoplosh, Ennaeliah y Eloenn siguen intactas, no tanto como la de Rhiyanah, que sufrió directamente los ataques directos de las huestes del Destructor. Plantaciones de cereales arrasadas, huertos destruidos, ganado enfermizo y plagas de insectos parásitos son algunos de los amargos recuerdos que Akeless ha dejado, y los sanadores y eruditos de la Academia se esfuerzan por investigar y combatir las plagas ideadas por el lacayo del General de la Sombra de la mejor manera posible. Los Veinticuatro se reúnen en Lago Plateado en el **Concilio de Sidhe (940-945)**, decidiendo nombrar al primer rey de la historia del pueblo silvano, al que llaman **Athuth Eloian** (**945-1250**), esto es, “Estrella de la Mañana” o “Luz de Esperanza”, contando con la aprobación de todos los estados libres de la Alianza, y con la bendición de los silvanos de Bosque Negro. Este monarca procede de la sangre de los antiguos reyes Sidhe antes de la dominación y esclavitud a manos del Imperio Negro, en la mismísima Noche de los Tiempos, cuando los Cuimi Kieri eran manadas de depredadores y saqueadores que guerreaban con otras tribus parecidas por la supremacía por sus tierras natales. En Amayanih-Indalah, el Rey de Reyes, tullido y tuerto pero orgulloso de su valor y gestas en las Guerras del Amán, enseña un Ejército Occidental mermado y bastante maltrecho después de las pírricas victorias sobre el Enemigo, pero que cuenta con unos veteranos muy experimentados, los cuales se encargarán de entrenar a una soldadesca insuperable, especialmente preparada en las generaciones futuras contra otra posible oleada del Imperio Negro. En la Gran Muralla, se elaboran contra medidas aéreas como balistas pesadas en el caso de un ataque con serpientes oscuras, y se mandan exploradores Sidhe a los **Picos de Anuh**, en donde se dicen moran unas serpientes enemigas acérrimas de los dragones negros que usan los Sidhe oscuros como monturas, y aunque no es un plan del agrado del héroe de Dahkirih Sebbet, necesitan del apoyo de todos los aliados que puedan necesitar para mantener seguras las fronteras de la Alianza. Mientras tanto, en Eloenn los refugiados comienzan a trabajar en los campos de cereales y en el traslado de ganado errante hasta Rhiyanah, en donde la situación alimenticia es bastante escasa, y sus habitantes viven sin medios para subsistir y con escasas capturas marítimas, es como si la presencia del Destructor hubiera maldecido todo el territorio colindante. Los phaionitas de las ciudades-estado comienzan una larga migración de regreso a su nación, pues piensan que los “ángeles celestiales” no son tan poderosos como ellos creían en un principio, y los guerreros mercenarios y voluntarios que retornan a la madre patria, lo hacen con el gesto cansado y muy desilusionado de lo que es “la guerra contra la Sombra”. En el primer reino humano conocido, la Fe es lo que les mantiene a flote, pero las esperanzas en el poder militar de Occidente han disminuido, y su sentido del “orgullo racial dorchiano” sigue presente en sus venas y en su sangre, les guste o no a los observadores Medianos y embajadores Boltariann occidentales. La posguerra ha dejado empobrecida a Phain, que ha gastado grandes recursos en ayudar a las colmenas del Amán y a los reinos subterráneos a sostener sus guerras de salvación, y las bajas entre las castas guerreras y familias de nobles phaionitas han sido tremendas, por lo que no regresa a casa ni una tercera parte de los que salieron a luchar por ideales que les eran hasta hace poco “extraños y procedentes de seres de las estrellas”. En secreto, algunos nobles renegados de Phain abrazarán de nuevo a los Dioses Estelares, creando sectas y facciones secretas del Culto Negro por todo Phain, lo que no pasará desapercibido a los ojos de los agentes de inteligencia Madi Silfih, y mucho menos a sus mentores, los Silfos de Poniente, que esperan la menor oportunidad para romper del todo relaciones con “los pueblos emergentes e inferiores culturalmente hablando”. Las Madres de colmena principales sacrifican sus fortunas, palacios y ajueres personales o posesiones terrenales, sacándolas a subasta en los mercados de ventas y pujas para sufragar parte de los gastos de la reconstrucción, y lo mismo hacen los miembros del Consejo de Ancianos, arruinándose muchos de ellos por culpa de ello, pero muy orgullosos de ayudar a su nación. Tanto los Reyes de las Dunas como el Imperio Negro han entrado en una fase de larga latencia e inactividad, concentrados ahora como están en luchas internas por el poder y consolidación de sus fronteras frente a invasores de otros lugares, o tribus de nómadas y saqueadores itinerantes.

970-1000 de la 1ª Edad (El Renacer): los pueblos libres siguen concentrados en la recuperación de todos sus territorios, reinos y ciudades-estado, y la expansión demográfica subsiguiente es apoyada por las medidas del Consejo de Ancianos y las Madres de colmena, que autorizan la poligamia entre los más enriquecidos para “ayudar al renacimiento de la raza occidental”, por lo que se dan familias con varios

consortes hembras o varones, y uno o dos Silfos como pareja sentimental, incluso clanes enteros consolidados bajo lazos de consanguinidad. En las casas señoriales y mercantiles, los patriarcas cuentan con una docena o veintena de descendientes, y todos los gastos del Estado son destinados a la educación, alimentación y preparación de los Himi Silfih Anuih, pues el futuro de todas las colmenas depende directamente de estas iniciativas y políticas de natalidad, las cuales ven los Silfos de Poniente con recelo, ya que se han dado casos de “presencias extranjeras” en algunas de estas familias emergentes y nuevas, como Boltariann, Sidhe o incluso Phaionitas, lo que quiere traducirse en una diversificación y enriquecimiento de la sangre y la descendencia occidental, que cuenta con “una salud de hierro y una juventud fuerte y vigorosa”, como declarará el Rey de Reyes en una de sus visitas de estado a Rhiyanah. Al ver cómo se comportan los destinatarios de estos planes de expansión demográfica y sus excelentes resultados, lo pone en práctica en Amayanih-Indalah, obligando a los nobles y señores de clan Kothianos a contraer matrimonio con dos o tres esposas, y “dedicar algo de tiempo al futuro de las moradas subterráneas”, como si fuera un deber patriótico o una muestra de “lealtad hacia su Rey”, por lo que hasta los más huraños y solitarios forjadores se ven obligados a buscar esposa y casarse, y a tener como mínimo dos o tres descendientes a los que educar, alimentar y enseñar las tradiciones y legado del pueblo Kothiano. Eso implica un mayor trasiego de mercancías y bienes de consumo entre la cordillera del Amán y las aldeas de campesinos y ciudades-estado occidentales, que proveen de alimentos a todas estas generaciones de nuevos ciudadanos gracias a sus excedentes agrícolas y ganaderos, por lo que hasta los Medianos mercaderes se enriquecen a pasos agigantados, imitando a los occidentales y subterráneos, y teniendo una numerosa descendencia... los pueblos silvanos imitan las propuestas, y hasta las reticentes Dríades eligen miembros del Pueblo Arbóreo para multiplicar su número y recuperar las tremendas bajas de la Dahkirih Sebbet Aman. La Academia tiene una época de florecimiento intelectual y científico, y se descubren nuevos avances técnicos en albañilería, como el arco de medio punto o la bóveda de crucería, y rápidamente se aplican a las técnicas de construcción y en las obras de remodelación de Eloenn. Las ingentes cantidades de dinero y bienes subastados deja a muchos nobles, mercaderes y funcionarios de élite completamente arruinados, pero algunos se recuperan rápidamente, ya que tienen un gran olfato para los negocios y en seguida comienzan a invertir en empresas de construcción, pesca o astilleros para las nuevas embarcaciones de pesca, las cuales cuentan ya con unos aparejos mejorados y una eslora superior, hasta el punto de que comienzan a plantearse nuevos navíos de guerra y una flota militar estable en las Costas del Amán. Las noticias de que los exploradores Sidhe enviados a los Picos de Anuh regresan con noticias acerca de las misteriosas “sierpes bondadosas” que viven más allá de los límites del lejano Norte cruzan todo el territorio occidental, y llegan las primeras embajadas de dragones de la Luz, que llevan a los embajadores Sidhe en sus lomos, como si fueran sus propios aurigas y pilotos, aunque son “simplemente viajeros invitados a cabalgar las nubes en sus espaldas”. Hasta doscientas de estas sierpes aterrizan en Rhiyanah en los días que se llamarán el **Concilio de los Dragones (975)**, en el que la señora dracónica conocida como **Srethath la Imponente**, asume forma humana y apariencia occidental para negociar en “situación de igualdad” las condiciones de una alianza formal entre estas poderosas entidades primigenias y las Madres de colmena, con las que llegan a un acuerdo llamado el **Edicto de Anuh (978)**, en el cual se observan como “sagrados e inviolables los territorios comprendidos entre las Cordilleras del Amán y el límite Norte superior, quedando bajo el dominio, legislación y auspicio de los Señores Dragón y sus súbditos, ateniéndose todo extranjero que habite estas tierras de forma temporal atenerse a estas leyes y costumbres o usos, siempre y cuando no vulneren la integridad de sujeto o su inmunidad diplomática si la tuviere”. A cambio, los Señores Dragón habrán sellado un pacto de “mutua colaboración y defensa de sus territorios en contra del Imperio Negro y sus aliados”, en el cual, “siempre que una de las facciones aliadas corra peligro de invasión o ataque por parte del Este, acuda al auxilio del otro sin mediar en negociaciones o preguntarse por ello, poniendo todos los medios a su alcance para lograr en el menor tiempo posible la eliminación de la amenaza común”. Tras sellar este pacto, las doscientas criaturas poderosas y ancestrales remontan los cielos, dejando a todos un extraño sentimiento de que no volverán a verlas hasta pasado mucho tiempo, aunque conservarán la esperanza de que, el día de mañana, el Enemigo contará con un número mayor y creciente de pueblos libres y aliados que se opongan a su tiranía y belicosidad. Mientras tanto, Akeless el Destructor, que nunca permanece ocioso sin estar conspirando contra sus más odiados enemigos o preparando alguna fechoría a escala mundial, viaja de nuevo a Doria, en donde los caudillos dorianos salvajes le esperan para el nombramiento de un nuevo sucesor al trono real de Turannah, en un combate a muerte por la sucesión que hace participar a los candidatos en un letal foso de combate de masas, en el que sale vencedor un caudillo llamado y bautizado por el Destructor como **Urthok I el Sangriento (1.000 de la 1ª Edad)**, un despiadado asesino en serie y líder de un clan llamado los Cazadores de Cabezas, mercenarios dorianos que trabajan para otras civilizaciones más orientales matando, saqueando y arrasando todo lo que encuentran a su paso, incluso han estado en las guerras y escaramuzas entre nobles Sidhe oscuros por el poder, que lo han contratado en otras ocasiones, dada su

falta de piedad y su fe ciega en el Culto Negro. Agrupados todos los clanes bajo el mandato de Urthok I, el Destructor le otorga un regalo más, fusionando parte de su propia esencia oscura con la carne y sangre del líder dorhiano, al que convierte en una bestia de longevidad insospechada y poderes descomunales, así como una sed de sangre de sus enemigos indecible, en especial, de los phaionitas, a los que considera los “esbirros de las aberraciones estelares”.

1.000-1.040 de la 1ª Edad: Urthok I el Sangriento inicia una campaña de promoción personal y sometimiento de todos los caciques tribales dorhianos, algunos de los cuales no están dispuestos a seguirlo en su “cruzada contra los blasfemos hermanos perdidos de Occidente”, y prefieren dedicarse al saqueo, al pillaje y a atacar las caravanas de mercaderes que, procedentes de otras culturas de Oriente, llevan sus mercancías por mitad de las desiertos y dunas pertenecientes a los Reyes del Sur, que no agreden a los mercaderes y comerciantes a cambio de ingentes rescates y cantidades de dinero en metálico. El nuevo rey de Doria no perdona las insubordinaciones, y manda despellejar vivo a todo el que se le oponga, y arrojarlo a los hambrientos Keni Kieri para que lo devoren ante sus ojos. Escandalizados por las noticias que los espías infiltrados en Turannah les hacen llegar, los phaionitas envían embajadas al Rey de Reyes, el cual no se halla en condiciones de atenderles, ya que está con las tareas de reconstrucción de la Gran Muralla, pero cuando tiene algo de tiempo, designa al noble conocido como **Maese Tordhem Pecho Firme**, para que, en calidad de “embajador de Occidente”, viaje hasta Phain para negociar con los líderes religiosos y los nobles de esa nación, que están recelosos desde la Dahkirih Sebbet Aman, debido a las inmensas pérdidas económicas y humanas que tuvieron que soportar tras la contienda. Mientras tanto, las ciudades-estado se reúnen para nombrar un nuevo Capitán de Occidente, pero se encuentran con un inmenso problema: cada una de ellas quiere promocionar a un oficial procedente de cada colmena, y que, por medio del mandato de cónsul, puede acceder libremente y presentar su candidatura a la jefatura de las Fuerzas Armadas Occidentales. En Rhiyanah, está el comandante Tureth Madi Silfih; en Ennaeliah, el capitán Olometh Madi Silfih; en Skoplosh, el teniente Boltariann Lord Ambas de Bosque Denso; en Eloenn, de mayoría Sidhe, el capitán Teroenn de Lago Plateado... y en Ulthereth, los Silfos de Poniente tienen al candidato Renreth Silfih Anuih, que “encarna los valores de coraje, fuerza y honor que todos los hermanos occidentales han de poseer, como los antecesores y representantes del insigne cargo de Capitán de Occidente, y los que llevaron el grandioso nombre de Ennael”. El Senado y el Consejo de Ancianos deliberan acerca de cómo se puede resolver el pleito, y se decide que se hagan sufragios por cada ciudad, resultando elegido el candidato que mayor número de votos de las familias señoriales y del pueblo reciba, aunque eso lo debería decidir realmente el escalafón militar, pero no ellos. Rápidamente los Silfos de Poniente se ponen en marcha, realizando una escalada en cada aldea, en cada pueblo y en cada villa, presentando las bondades de su candidato, por lo que los competidores siguen el mismo camino, viajando con sus funcionarios y séquito, desfilando por las avenidas y mostrando el poderío militar de los pretendientes al cargo... es cuando un filósofo de la Academia, llamado **Erebo Silfih Anuih**, dirá al respecto “hemos pervertido hasta tal punto las viejas costumbres y modos, que la elección del cargo militar más importante de todo el Amán y sus pueblos libres se ha convertido en una desgracia visual que hiere los sentidos y perturba el buen juicio”. Para conseguir su propósito, los Silfos de Poniente comienzan a sobornar a los nobles, consejeros y magistrados de algunas ciudades-estado, que detentan la supremacía en los sondeos iniciales, con el fin de que “cambien de parecer”. Pero parece ser que unos dignatarios Sidhe se percataron de ello al negarse a ser sobornados, y fueron al Consejo de Ancianos para denunciar el hecho, por lo que los Silfih Kenih se quedaron otra vez fuera de la circulación, pues enseguida se sacó el asunto a debate y se elaboraron las mociones de censura necesarias, exiliando a todos los “facinerosos” y oportunistas que cayeron en tal “acto de corrupción”. Una vez más, las Madres de colmena acuden en ayuda de sus “hijos descarriados”, amonestando pacientemente a los Silfih Kenih y ayudando a dar un candidato seguro para el cargo de Capitán de Occidente, saliendo elegido el comandante Tureth, representante de Rhiyanah, el que más experiencia militar y capacidad tiene de todos ellos, así como rango en el escalafón. Resueltas las disputas, asciende al mando como **Ennael V el Tuerto**, ya que el oficial perdió un ojo en la campaña de Dahkirih Sebbet Aman, y enseguida se pone en marcha con el Ejército Occidental, viajando con sus tropas hacia Phain, para entrevistarse con Maese Tordhem, el jefe de embajada occidental en el territorio, y con los cancilleres y líderes religiosos de las principales ciudades y villas independientes de la nación mortal. De momento el monarca de Doria no ha realizado movimientos en las fronteras orientales de la nación humana, pero se dice que está reuniendo un gran ejército de conquista y se sospecha que no tardará en pasar a las hostilidades o penetrar con los Colmillos Afilados a su disposición para saquear, matar y arrasar todo lo que se ponga por delante en escaramuzas y oleadas, algo muy típico en el comportamiento de los dorhianos salvajes. Según informan los espías, sobre todo los nuevos especialistas, llamados **Silfih Palme** o exploradores de élite entrenados en las Rías de Neniadhaneh por grandes maestros en el arte de la vida silvestre como las Dríades o los

Sidhe e instructores de los principales centros y cuarteles militares, las hordas del Sangriento andan merodeando ya en las fronteras, pero no dan un paso adelante, como esperando algo más. Maese Tordhem se teme lo peor, y en seguida manda emisarios al Rey de Reyes, para “que envíe refuerzos y contingentes de artilleros e infanteros Kothianos lo antes posible”. Aunque no hay guerra de por medio, Urthok I comienza a construir guarniciones estables y campamentos en toda la frontera, como si quisiera consolidar posiciones en torno al territorio de Phain, construyendo edificios y cuarteles desde donde atrincherarse y atacar cuando las cosas se pongan feas en un conflicto, por primera vez, un monarca dorhiano está demostrando una inmensa pericia militar y un concepto mucho más moderno de la guerra, lo que deja a los phaionitas estupefactos. No sólo ha imitado el modo en que los nobles dorhianos bondadosos hacen la guerra, sino que ha organizado sus tropas en compañías bien equipadas, separando la caballería de la infantería, y creando servicios de apoyo y logística, una artillería ligera a caballo de Sidhe oscuros y jinetes de sierpes como apoyo aéreo. Occidente cree que el tremendo poder y pericia del Destructor están de por medio, pero nadie habla de la presencia de Akeless el Inmortal en las planicies de Doria, y muchos comienzan a hablar de un gran adversario y oponente para los años venideros. Es más, algunos oficiales del Ejército Occidental pasan informes a Ennael V y Maese Tordhem acerca de la “extraña longevidad del monarca electo dorhiano, que no envejece y tiene la fuerza de seis hombres”. Ahora saben que la Sombra ha otorgado grandes poderes y dones al canciller de Doria, y los nobles que rinden culto a las Tinieblas en Phain, lo ven como un ejemplo a seguir, ya que los poderes del Enemigo están demostrando ser “imparables”.

1.040-1.090 de la 1ª Edad: *Se proyectan las obras de la ciudad-estado y colmena de **Darenn**, que será otorgada a la Madre **Aletheth Omnih Anuih**, una Himi Omnih Anuih bastante controvertida, ya que es muy “libertina y adicta a las diversiones terrenales, el juego y las artes o el ocio”, nada más lejos de la realidad, pues esta reina de los Silfih Anuih es una erudita inigualable, sabe más de treinta dialectos de las lenguas de los pueblos libres, es una experta en filosofía y disciplinas del pensamiento, una gran escritora y cronista, así como una mente excelsa, a la que los Silfos de la Academia de Rhiyanah, llaman la “diosa de las artes y las ciencias”, y es normal, ya que el intelecto de esa hembra real supera todo los límites que la especie puede alcanzar, y mucho más, ya que su curiosidad es insaciable, y su talento, inhumano. Los canteros y albañiles Kothianos, y sus maestros y arquitectos proyectan una ciudad dedicada al comercio, a las artes y al esparcimiento, un lugar en donde los nobles y señores mercaderes occidentales puedan pasar unas “agradables vacaciones y una estancia inolvidable”, por lo que trasladan el proyecto hasta las **Rías de Iorenn**, un paradisíaco lugar que levante mansiones hermosas, avenidas ajardinadas y bellos templos, jardines y zonas residenciales. Aunque Darenn no contará con guarniciones o cuarteles militares, será considerada en el futuro como la “meca de las ciencias y del pensamiento”, y de sus academias y escuelas saldrán los mejores eruditos, científicos y pensadores de toda la historia de la 1ª Edad, así como una saga de artistas, incluidos pintores, escultores y poetas legendarios, los cuales serán la cumbre de la Edad de Oro en cuanto a producción de este tipo se refiere, dejando obras inmortales que serán recordadas en Rhum por siglos y siglos, incluso después del declive del Imperio Occidental y su desintegración. Aletheth Omnih Anuih tiene además una tendencia “especial” hacia las relaciones terrenales con miembros de su propia colmena, tanto hembras como machos Madi Silfih, y tanto Silfos como Sidhe, por lo que es acusada por los Silfos de Poniente como “una gloriosa ramera artística que pretende usurpar nuestras buenas costumbres y pervertir el orden público y la decencia ante Phaion con sus fiestas y orgías, excesos viles y demostraciones de promiscuidad”. Esta vez los Silfos de Poniente han llegado demasiado lejos con sus declaraciones en el Senado, y los miembros del Consejo de Ancianos se levantan del hemiciclo para marcharse y dejarles solos a los representantes de la ciudad-estado de Ulthereth, a los que llaman ya “las lenguas envenenadas que pudren con sus comentarios el progreso de nuestra cultura y civilización”. Las Madres de colmena los vuelven a llamar, los reprenden duramente y los exilian de nuevo, porque “estos hijos nuestros son demasiado protestones y revoltosos”, aunque advierten a Aletheth de que, si adquiere el cargo de Madre de colmena, que se ponga a la altura de sus competencias y que deje las fiestas de sociedad para la privacidad y el decoro sea una de sus virtudes en los “actos públicos”.*

*Mientras tanto, las noticias procedentes de Phain no son nada alentadoras: los movimientos de Colmillos Afilados en las fronteras comienzan a ser más notorios, y los primeros ataques a aldeas phaionitas se han dado ya, por lo que las huestes de Ennael V se enfrentan a las fuerzas del Sangriento en los **Campos de Arethas (1.050)**, demostrando a los dorhianos salvajes que, por mucho que hayan avanzado y desarrollado mejores equipos de guerra y se hayan organizado, deben aprender mucho del arte de la guerra de Occidente, que ha evolucionado y se ha refinado hasta extremos impensables. La rápida victoria del Capitán de Occidente enfurece mucho a Urthok I, que sale al encuentro de los occidentales en **Beocia (1.055)** y **Ordobeth (1.075)**, en donde la caballería Madi Silfih y los lanceros Silfos*

demuestran que son imbatibles, ya que las legendarias **lanzas solares** ya han sido desarrolladas por los forjadores Kothianos y occidentales, y sus efectos en el campo de batalla son devastadores e indecibles, pudiendo un solo Silfo abatir a decenas de Kieri en cuestión de minutos, pues el tremendo filo arcano de estas “guadañas de la muerte lumínica”, como llaman los Sidhe oscuros a este armamento, puede ignorar fácilmente las defensas y armaduras mejor protegidas y más pesadas, dejando indefenso al portador de la misma. Los forjadores y artistas de la guerra Sidhe oscuros no tardarán en imitar a su modo estos avances, dotando a las armas Kieri de un filo oscuro capaz de producir graves daños en las armas y armaduras convencionales, por lo que los aliados phaionitas que participan del conflicto se llevarán la peor parte, sufriendo muchas bajas e indignando a sus oficiales y los nobles que los dirigen, los cuales siguen pensando en la “supremacía del Enemigo frente a toda esperanza”. Estas dudas terribles son las que llevan a algunos simpatizantes del Culto Negro a entrevistarse con Urthok I en el **Concilio Negro (1.080)**, revelando las posiciones del Ejército Occidental en las fronteras y toda clase de información acerca de sus cuarteles y logística, así como de sus puntos débiles. En esta reunión, Akeless el Destructor estará presente, y firmará un pacto secreto con los líderes de las facciones afines a Doria, mediante el cual pretenden atrapar vivo a Ennael V como rehén, y mandar la cabeza de Maese Tordhem a Amayanih-Indalah, para provocar el desánimo y el desastre en la Corte del Rey de Reyes. Entonces, cuando llega la batalla de **Fearass (1.081)**, los nobles dorianos de Phain se posicionarán en la retaguardia del Ejército Occidental, y en medio del conflicto, comenzarán a atacar a sus propios aliados, matando a muchos madies, Boltariann y Sidhe de la logística y destruyendo artillería y balistas, las cuales capturan para el ejército de la Sombra. En el mismo momento que los cancilleres occidentales y Kothianos se dan cuenta de la traición de Phain, dan orden de responder al ataque, y se produce un gran revuelo entre las filas de la Alianza, que se ven agredidas en una bolsa mortal, aunque la caballería Madi Silfih consigue romper la infantería dorianiana, matando a muchos antes de caer. Los lanceros Silfos aguantarán junto a los infanteros Kothianos el tipo mucho tiempo, luchando como leones frente a los bersékeres Kieri que no paran de presionar, y por los jinetes a caballo Sidhe oscuros, que los van matando uno tras otro. Ennael V y su cohorte tocan retirada, pero el cabezota Maese Tordhem se niega, y muere matando a muchos nobles dorianos traidores, que encuentran un amargo final como premio a su traición. Entonces, en mitad del tumulto y de la confusión, surgirá una hueste de Keni Kieri que estaban escondidos detrás de una colina, y aunque los arcos de laureleis de los silvanos de Bosque Negro ponen fin a centenares antes de verse desbordados por la marea de Colmillos Afilados y desenvainar sus cimitarras, hasta no quedar nadie para aguantar la oleada por el flanco izquierdo. Finalmente, aunque Ennael V y sus lugartenientes junto algunos Silfih Palme y lanceros consiguen refugiarse en la villa de **Rugan**, en donde hay unas murallas lo bastante fuertes como para rechazar a los atacantes y devoradores de cadáveres, el desastre de las fuerzas occidentales ha sido total, y los partidarios de Urthak proclaman la victoria, comenzando el asedio de la fortaleza para coger vivo al Capitán de Occidente y servirlo en bandeja al Destructor. Las noticias llegan tristes hasta las ciudades-estado, que declaran una “jornada de luto” y reúnen voluntarios para mandar varias compañías de guerreros y mercenarios hasta Rugan, con el fin de traer vivo al Capitán de Occidente. El Rey de Reyes recibe en su Corte la cabeza de Maese Tordhem, jurando odio eterno a Urthak I y declarando la “guerra total” contra él. Es el comienzo de la **Dahkirih Terdhaim Dhorianih (1.090-1.095)**, en donde las fuerzas de Amayanih-Indalah tendrán un papel muy importante en el conflicto, declarando a Phain “nación traidora a la Alianza”, e iniciando un embargo económico por parte de los mercaderes occidentales que durará varias generaciones hasta la firma de nuevos tratados entre mortales y occidentales. En todas las colmenas se producen episodios de violencia étnica contra los mortales o Hombres comunes, y los phaionitas se ven obligados a abandonar sus hogares en las ciudades-estado y viajar como refugiados a Phain, en donde no se les recibe precisamente bien, ya que los nobles traidores han tomado el control del país, y tachan a estas oleadas de huidos miserables y empobrecidos como “espías de Occidente” y “siervos de las hechiceras Madres de las colmenas”, por lo que masacran a muchos en las fronteras y los venden como esclavos en los mercados del ardiente Sur. En Rugan, los dirigentes locales están parlamentando con los lugartenientes del Imperio Negro la entrega de Ennael V, que se encuentra gravemente herido por la acción de las armas oscuras y en un estado lamentable, cuidándolo como pueden sus compatriotas, ya que los médicos de Phain no son capaces de hallar una cura válida para su mal. Mientras tanto, el propio Artherak I y sus huestes, acompañados por el rey Sidhe y sus condes, el pomposo Eloian I Estrella de la Mañana, marcharán con sus huestes camino de Phain, dispuestos a plantarle cara a los siervos del Destructor y del General de la Sombra. Los dhorianos salvajes le salen al encuentro en **Redain (1.092)**, **Oloth (1.093)** y **Skaresh (1.094)**, batallas muy cruentas y a campo abierto, en donde los dhorianos usan sus conocimientos modernos de la guerra y emplean balistas y carros con guadañas y lanceros, una novedosa y letal combinación, pero los arqueros Sidhe siguen siendo los mejores de todo Rhum, y los destrozan sin piedad “cubriendo el cielo de flechas”, o “ensombreciendo el sol bajo las saetas de Bosque Negro”, algo que resulta demoledor para los infanteros y jinetes de Doria,

ya que los tiradores élficos son letales a corta, media y larga distancia, y siempre aciertan en el blanco, causando un número de bajas increíble incluso entre los caballeros renegados de Phain, que suelen llevar protecciones corporales admirables y muy pesadas... por otra parte, los infanteros Kothianos se caracterizan por llevar escudos de torre, realizar formaciones espléndidas coordinadas que los hacen prácticamente invulnerables y, con el apoyo de los jinetes madíes y los lanceros Silfos, son realmente imbatibles. Es por ello que las tres batallas, aunque con considerables bajas por parte de ambas facciones, acaba siendo una victoria gradual para Occidente y la Alianza, provocando la huida de los renegados hacia la capital de Phain y la marcha de Urthok I a sus guarniciones del Este, que se retirará esperando mejores oportunidades en el futuro. Derrotados los nobles phaionitas y recuperada la confianza de las gentes en los pueblos libres, recibirán con júbilo a los vencedores en Rugan, en donde las autoridades locales les entregarán las llaves de la ciudad, pero el Rey de Reyes manda ahorcar a un número indeterminado de delatores, espías y siervos de la Sombra, ya que “entre las gentes sencillas, se haya camuflada la semilla del mal primigenio”. En Alediah, los miembros de los concilios religiosos o Eclesiarquía acusan a los representantes del Primer Estamento, esto es, los nobles de todo Phain, de “traicionar los principios de la Fe auténtica y vender su alma al Destructor y las fuerzas de las Tinieblas”, por lo que los primeros de la casta nobiliaria mandan matar a los obispos de Phain en una carnicería sin igual, colgarlos de un madero y destriparlos, dejando que los buitres se alimenten de ellos. La cólera del Rey de Reyes no se hace esperar, y las fuerzas combinadas, ya bajo el mando de Ennael V, marchan presurosas hacia Phain, en donde comenzará el **Sitio de Alediah (1.094-1.098)**, un amargo episodio en la historia de los hombres comunes y sus orígenes de la Edad de Oro, pues aunque los ciudadanos y clérigos querían entregar la ciudadela en el mismo día que vieron aparecer a los aliados de Occidente sin resistencia alguna, los nobles y sus mercenarios procedentes de Doria no les dejarán, racionando los alimentos y el agua y sometiendo a los que se resisten con torturas, vejaciones y la requisa de todas sus posesiones. De este modo, Ennael V podrá comprobar lo “voluble y cambiante del carácter de los mortales comunes, que se dejan llevar por sus instintos y sentimientos más animales, sus concupiscencias y sus apetitos y ambiciones más detestables, condenando de esta manera su alma y la de sus semejantes”. La hambruna y las enfermedades hacen mella en Alediah, y la ciudadanía comienza a pasar escasez de todo tipo, ya que no les queda ni harina para amasar el pan. Cuando llega la primavera del 1.098, los responsables de las torres de asedio y los vigías Sidhe afirman con sus sentidos mejorados que “la visión del interior de las calles de la capital humana son un espectáculo dantesco, hay centenares de individuos muertos apilados en turbas humeantes, otros sin quemar, y algunos desesperados y hambrientos vagando por las callejuelas, saqueando a los pobres desdichados que aún poseen algo y tienen fuerzas para defender su orgullo y su integridad”. Entonces, Ennael V decide derribar finalmente las puertas de la ciudadela, o hacer una brecha en los muros mediante la arcana ciencia de los eruditos de la Academia, y así se obra, dejando que las fuerzas occidentales tengan pleno acceso a la ciudad, pero cuando penetran en sus avenidas y plazas principales, se quedan aterrados al ver que los supervivientes son muertos vivientes, y que la hechicería del Destructor ha convertido a los escasos hombres y mujeres que quedan en pie en siervos de la Sombra. Como un acto de Fe y piedad, los infanteros Kothianos y lanceros Silfos ponen fin, junto a las andanadas de los arqueros Sidhe a las vidas de los dhorianos malditos, y avanzan hacia la catedral de Alediah, en donde se dice que “quedan mujeres y niños supervivientes bajo la protección de Phaion y de los párrocos y obispos supervivientes”. Cuando llegan allí, se encuentran un montón de seres humanos renqueantes, muertos de hambre y llenos de llagas y enfermedades contagiosas, por lo que los sabios que viajan con el Ejército Occidental se encargan de atenderles, y encuentran al Gran Obispo de Phain muerto en su asiento principal, con la mirada clavada en la estatua de Phaion, el Supremo Hacedor. Misteriosamente, el obispo no se ha convertido en muerto viviente como todos los demás, sino que ha permanecido incorrupto su cuerpo, y se le declara el “primer mártir y santo de la Eclesiarquía”, llamándole **San Bartolomé I (1.030-1.098)**.

1.098-1.130 de la 1ª Edad: replegado en sus mazmorras y fortalezas, Urthok I tiene una entrevista secreta con el Destructor, que, montando en cólera, casi lo mata por su fracaso en la Dahkirih Terdhaim, pero le perdona finalmente, otorgándole una cohorte de Sidhe oscuros especialistas en inteligencia y operaciones especiales, dándole instrucciones para crear sus propios cubiles de Colmillos Afilados, y empezar un experimento sin precedentes: preñar a hembras dhorianas con la simiente de los brutales Keni Kieri, para crear una nueva casta de guerreros poderosos, adaptados a la tierra de Doria y que sean introducidos en la cultura y costumbres de su pueblo, para que se conviertan en los sucesores de los humanos, más débiles y menos condicionados para la guerra y para la gloria del General de la Sombra”. Al principio aceptan los líderes y caciques salvajes con orgullo y devoción ciega en los Dioses Estelares, pero cuando empiezan a morir la mujeres dhorianas por causa de terribles dolores y la incompatibilidad entre las dos especies, los jefes de las tribus se levantan en contra, a lo que sigue una sangrienta represión y matanza por parte del rey de Doria, que manda “decapitarlos a todos sin excepción”, por lo

que muchos desisten de sus protestas y asisten al sacrificio inútil de sus gentes, para satisfacer los planes y ambiciones del Destructor y de su “mascota dorhiana”. Gracias a la alquimia y a la hechicería de Akeless, algunas de ellas consiguen superar este trance, y comienzan a dar a luz a mestizos brutales, con las garras y colmillos de sus antecesores Kieri, pero con las proporciones y belleza de los dorhianos, por lo que Urthok I queda muy complacido de esta semejanza entre las dos razas, y los bautiza como **Keni Kieri Dhorianih**, esto es, “los hijos oscuros de los Kieri y los dorhianos”. Estos nuevos machos y hembras mestizos, tienen una esperanza de vida superior a la de un hombre común, de unos doscientos ciclos, y una fuerza y resistencia superiores, así como unos sentidos aumentados, como el olfato, el gusto o la capacidad innata de los Kieri para aprender otros idiomas o costumbres con suma facilidad. Criados brutalmente en los cubiles de Kieri, matan y devoran a sus congéneres menos aptos y fuertes, contribuyendo con ello a una selección natural que los convierte en los peores enemigos que Occidente y Phain tendrá que enfrentar jamás... mientras tanto, el Consejo de Ancianos, el rey Sidhe, las Madres de Colmena y el Rey de Reyes se reúnen con los miembros de la Eclesiarquía supervivientes en el **Concilio de Alediah (1.100-1.115)**, en el que se declara la Fe del Supremo Hacedor como “religión oficial de todo Occidente, respetándose las variantes silvanas, Sidhe y Kothianas de las creencias religiosas particulares, siendo sus personajes principales y héroes legendarios considerados como santos y puros a los ojos del Supremo Hacedor, y sus costumbres, ritos y festejos como inviolables y característicos de cada pueblo y cultura, que deben ser considerados iguales, con los mismos derechos y deberes respecto de las criaturas mortales e imperecederas, y trabajar juntos en armonía y plenitud de entendimiento”. De este modo, los patriarcas de la Eclesiarquía de Phain gozarán de un estatus indecible de cara a las instituciones occidentales, incluso tendrán sucursales en las colmenas y ciudadelas Sidhe o Kothianas, algo impensable en un pasado inmediato y anterior a la Dahkirih Terdhaim. Se instituyen las fiestas en honor a San Bartolomé y los héroes de estas batallas, y que con el tiempo se irán degenerando y desvirtuando, hasta que los registros históricos de Phain los borren completamente de los anales y orígenes de la humanidad, una muestra de “gratitud dorhiana” hacia los libertadores y guardianes occidentales de la Alianza, pero esto sucederá mucho después... los Keni Silfih Anuih o Silfos de Poniente se opondrán a “la presencia de los perniciosos humanos en los templos y ermitas del Supremo Hacedor”, pero sus mociones de censura y discursos serán censurados y desoídos por los miembros del Parlamento, que siguen manteniendo en los comicios de las ciudades-estado y en las representaciones locales una mayoría aplastante, ya que los elitistas de Ulthereth no son muy populares entre las masas de inmigrantes. Finalmente, el Rey de Reyes se encuentra anciano y bastante enfermo, por lo que abdica en los nobles Kothianos, que no disponen de un sucesor a la corona, por lo que se declara el **Concilio de los Grandes (1.115-1.120)**, en el que se busca un digno sucesor para el Trono de Piedra, y sólo quedan diez grandes casas nobiliarias, tanto daño ha causado el continuo guerrear de los Kothianos en estas últimas épocas. Mientras tanto, los habitantes de Eloenn ven cómo masivas cantidades de Sidhe procedentes de Bosque Negro comienzan a “colonizar” la colmena, y los occidentales y Silfos de la misma, aunque indiferentes al fenómeno, comienzan a cruzarse y mezclarse con los lugareños, dando lugar a un mestizaje sostenido y bastante pronunciado, de hecho, se les llamará **Silfih Amuh**, o “medio Silfos”. Mientras tanto, en Darenn, Aletheth Omnih Anuih funda la **Segunda Academia de Estudios y Ciencias de Occidente (1.121)**, permitiendo a muchos eruditos y estudiosos procedentes de todas las naciones, credos y culturas trasladarse hasta Darenn para solicitar una matrícula o plaza de estudios, aunque los honorarios de los maestros e instructores siguen siendo bastante altos. Debido a la analfabetización de la población civil, Aletheth Omnih Anuih incide en la creación de las escuelas de formación elemental, con las cuales hasta los más humildes y pobres pueden acceder a una enseñanza menos completa que los patriarcas o señores y nobles, pero al menos, aprenderán a leer y escribir en occidental, hablar mejor su lengua natal y realizar cálculos elementales con los que llevar mejor sus negocios y empresas familiares. Con este proceso de alfabetización, las clases más pudientes accederán a las publicaciones de actualidad que sólo los contables y administrativos podían leer, a los bandos municipales y a los diarios informativos en pliegos y papiros sufragados por el Estado, informándose de todas las noticias procedentes del mundo exterior y aumentando su noción del mundo conocido y sus aledaños. Algunos particulares más adinerados comenzarán a leer libros comprados y sufragados por entidades y corporativas mercantiles, que poseerán extensas bibliotecas con códigos copiados y comprados a cantidades altas, por lo que la cultura general estará al alcance de los medianos y pequeños artesanos y fabricantes de las ciudades-estado, de los aprendices de talleres y de los propietarios de pequeños negocios y entidades de préstamo. Los gastos procedentes de la reconstrucción de Phain y la edificación de Darenn siguen siendo un problema para los menos favorecidos, que se quejan de “los altos precios del pan, de la leche y del vino”, por lo que los Tribunales Boltariann, Medianos y Sidhe alzan sus voces para defender en el Parlamento los derechos de sus representados, y los miembros de la élite de los Silfos de Poniente siembran el desconcierto en el Senado y en el hemicycleo con sus mociones de censura, discursos rimbombantes y grandilocuentes, que son bastante xenófobos respecto a los phaionitas,

refugiados e inmigrantes. Lo que no pueden tolerar principalmente es el mestizaje que está teniendo lugar en Eloenn, y el hecho de que Skoplosh, la ciudad-estado regentada por Anuh Omnih Anuih, “esté poblada en su mayor parte por la chusma inmigrante y refugiada de pasados conflictos con la Sombra, que, como ya no tienen dónde ir, chupan de nuestros recursos y viven desahogadamente con el sudor de nuestros hombros y de nuestros ganaderos y campesinos extenuados”. Aparte, en Rhiyanah comienzan las obras del monumento en honor al campeón de Occidente, Ennael V, al que levantan la **Puerta de Phain (1.122)**, en honor a su valentía y arrojo, como el de los monarcas Sidhe y Kothianos, en el conflicto con los malvados Keni Dorianih. Aparte, se comienzan a planear presupuestos para la **Gran Catedral de Occidente (1.125-1.270)**, una obra megalítica e inmensa que se conserva como ruina majestuosa en nuestros días, y que vio grandes momentos en eras pasadas, siendo el lugar de encuentro para los concilios de la Ecclesiarquía, las bodas imperiales que sucedieron después y los pactos sagrados entre los pueblos libres, que usaban este edificio imponente para jurar ante el **Altar Mayor de Phaion** tratados de paz, edictos militares y juramentos de honor o fidelidad entre tribus y pueblos que nacieron como consecuencia de los hechos que aquí se narran. Aunque en 1.125 los arquitectos, albañiles y constructores Kothianos y occidentales tenían muy claro en la mente el trazado original y definitivo del edificio religioso, los presupuestos y materiales necesarios para su construcción eran carísimos, y algo así no podría ser abordado en una simple campaña de recaudación, por lo que esperaron varias generaciones de mortales, una entera de los pueblos libres, para poderla erigir y terminar completamente. Mientras tanto, en las fronteras de Doria, Urthok I preparaba la siguiente oleada contra Phain, cuando, de improviso, los Reyes de las Dunas, después de muchísimo tiempo, decidieron atacar el Norte de nuevo... y con unas fuerzas que hasta ahora no se habían visto sobre la faz de todo Rhum.

La Gran Cosecha de los Reyes (1.270-1.300): en esta treintena de años, los Reyes Tumularios en una alianza sin precedentes atacan Doria, Phain, las ciudades-estado occidentales, la Gran Muralla, Bosque Negro, las fronteras del Imperio Negro y hasta naciones exteriores y realmente alejadas del espectro político de Occidente, así como del propio Oriente. Resulta que las facciones de los Señores de las Dunas se han puesto de acuerdo bajo un rito milenario que se llama **La Gran Cosecha**, según el cual, cada cinco mil años, salen bajo un mismo estandarte por todo el mundo conocido, atacando y arrasando toda clase de resistencia, una especie de “cruzada de la Fe de los Reyes Muertos”, que intenta “restaurar el orden del Viejo Imperio”, el cual poseyeron hacía mucho tiempo, reclamando para sí la potestad sobre antiguas catacumbas, mastabas y tumbas de compañeros caídos, los cuales fueron destruidos por los “aberrantes Primigenios y las criaturas blasfemas que los han precedido en un acto de rebeldía hacia los señores de Rhum”. En estos ataques, intervienen los más grandes y poderosos Reyes necrarios, como **Tutmosis I el Resplandeciente** o **Amenakhteth III el Sabio**, antiguos y majestuosos liches señores de señores y con el título añadido de “rey de reyes”, esto es, que son mandatarios de “rango superior”, respecto a los otros faraones sureños, son los emperadores de los reinos y señoríos y acrópolis o ejércitos de no muertos y reanimados. Las hordas crecientes que llegan desde los confines de Rhum son inmensas, y aunque Doria está preparada para recibir refuerzos desde el Imperio Negro, o los aliados reunir suficientes fuerzas para hacer frente a tan terrible amenaza, las diferencias numéricas son apabullantes, y Ennael V se halla demasiado mayor y cansado como para comandar las tropas, además, Amayanih-Indalah no cuenta con un Rey de Reyes, y los candidatos no se ponen de acuerdo a la hora de tomar decisiones sobre la marcha, ya que las hordas avanzan inexorablemente, por lo que Rhiyanah se reúne apresuradamente en las **Conferencias de Occidente (1.271)**, en las que se llega a la apremiante conclusión de “nombrar dos mandos militares generales, uno de Caballería y otro de Infantería, así como uno de Artillería en el caso de los Kothianos o Sidhe adheridos a la Alianza, y dar la alarma a todos los cuarteles, pasos fronterizos, guarniciones y posiciones avanzadas en Phain y la frontera con Doria, de que la situación es de alta prioridad y hay que movilizar el mayor número de tropas posible y de mercenarios dispuestos y sanos para luchar contra la inmensa amenaza que nos sobreviene”. Por ello, los Silfih Palme recorren lo ancho y largo de Occidente, Bosque Negro, Lago Plateado y la cordillera del Amán, incluso acuden a los reinos de los Dragones del Norte, llevando misivas a Srethath la Imponente, en los Picos de Anuh, aunque los mensajeros se retrasan misteriosamente, y tardarán seis semanas en regresar a Rhiyanah, en donde la alarma general hace cundir el pánico entre los refugiados, la población civil y el desánimo entre los funcionarios públicos, que creen que “Occidente está condenado”, o como los Silfos de Poniente, que van preparando las maletas y sus pertenencias para “emigrar en caso de extrema necesidad”, aunque su gobernante, Lareth Omnih Anuih, les conmina a la calma y les obliga a coger sus armaduras y armas y “ponerse al servicio de su patria, la cual siempre han defendido con pasión y fe ciegas”, a lo que los “obedientes hijos pródigos” obedecen bastante “desilusionados”... sin embargo, en Phain, los miembros de la **Orden Sagrada de Bartolomé** cogen las armas por Occidente, pues son “herederos del respeto por los pueblos nórdicos, que nos protegieron en tiempos de dificultad y desesperación contra la amenaza de las Sombras”, y al mando del templario

conocido como **Lord Areth de Alediah (1240-1280)**, los ejércitos de “dhorianos conversos a la verdadera Fe de Phaion, el Supremo Hacedor”, marcharán alegres a la frontera, para encontrarse con el noble Kothiano **Lord Thulkas Mano de Hierro**, el jefe de operaciones militares de Occidente en la frontera con Doria, y formar conjuntamente un potente ejército de más de veinte mil soldados de a pie, diez mil jinetes y cinco mil artilleros de todas las procedencias y culturas, así como famosos arqueros Sidhe, temidos en todo el mundo conocido. Se enfrentarán a Tutmosis I en **Arediah (1.275)** y **Aquitaniah (1.277)**, rechazando temporalmente las hordas de uno de los dos emperadores más potentes del Sur, porque el otro se halla en guerra contra Doria, enfrentándose a Urthok I en los campos de **Surayat (1.276)** y **Turanniah (1.278)**, sometiendo a los Cuimi Kieri y las fuerzas del Imperio Negro en unas derrotas sucesivas y en una guerra relámpago, que gana posiciones y aldeas o villas día tras día y mes tras mes. Aunque los Sidhe oscuros y sus lacayos Kieri luchan con una ferocidad denodada, y hasta los Cuimi Kieri se suman como lugartenientes de Akeless a la refriega, no es hasta la batalla de **Turidiah (1.280)**, cuando el propio Destructor, harto de la “incompetencia de sus aliados y vasallos en nombre de los Dioses Estelares”, toma el mando de la Horda transformado en un gigantesco titán de batalla, al que llamarán **Akerathiuss el Magnífico**, una espantosa forma de Akeless que consiste en un gigante de veinte cabezas y treinta brazos, capaz de arrancar árboles enormes y centenarios del suelo como si fueran lanzas, y arrojar rocas y edificios con suma facilidad, así como de provocar terremotos con sus horribles pasos, o de exhalar bocanadas de fuego y electro por sus fauces siniestras... es sólo con Akerathiuss al frente de la Horda y como “arma disuasoria” como consiguen los lugartenientes del Imperio Negro derrotar a Amenakhteth III en Turidiah, pero con la pérdida de miles de Colmillos Afilados, centenares de no muertos de alto rango y algunas decenas de sierpes, las cuales podrán “reanimar” con nigromancia a los pocos meses y reemplazarlas fácilmente. Finalmente, los valientes caballeros de la Orden de San Bartolomé y los restos de las fuerzas occidentales de Phain caen en los **Campos de Alediah (1.281)**, tras una heroica y sacrificada resistencia por parte del valiente maestre de la orden y del propio noble Kothiano, que “caerán luchando contra la Sombra espalda con espalda y hombro con hombro, hombre con Kothiano y Kothiano con hombre, defendiendo las puertas de la capital como nunca ningún otro mortal o antiguo lo hubiera hecho frente a los Señores del Sur”. Destruídas las fuerzas resistentes, Tutmosis I sitia **Alediah (1.281-1.299)**, avanza con el resto de sus huestes hacia Bosque Negro y vence al Pueblo Arbóreo y a las Dríades o Sidhe silvanos en **Leorass (1.282)** y **Bosque Denso (1.283)**, sembrando las arboledas y lindes de la inmensa foresta de cadáveres andantes, no muertos, aparecidos y reanimados, que “cazarán y devorarán a toda forma de vida inteligente que se encuentren a su paso, sin piedad y sin cuartel”. Las noticias llegan presurosas hasta la Corte del Rey Eloian, que lleva muerto desde 1.250, sin que haya ninguno de los Condes del Lago que quieran acceder al trono, por lo que celebran el **Segundo Concilio de Lago Plateado (1.284)**, en el que nombran como sucesor a **Relenn Otherass I**, al que apodan **El Bello**. El Rey de los Sidhe apenas cuenta con ciento diez años de edad, pero es muy sabio y versado en la Tradición y en los estudios realizados en Occidente y en la Academia de Rhiyanah, es un gran general y cónsul de su nación, y el nombramiento suscita muchos ánimos y empuja a los aliados a nombrarle **Capitán de Occidente**, esto es, el primer Sidhe que es ascendido al rango honorífico de “guardián del Paso de las Estrellas y comandante en jefe de la Alianza y sus naciones libres”. Aunque los Silfos de Poniente manifiestan su descontento y contraria posición al respecto, no pueden negarse, ya que la situación es desesperada y apremiante a pesar de todo, y las mociones de censura en torno a un “monarca no mortal”, sobran de antemano, pues ellos no se fían de “Boltariann, Medianos o dhorianos corruptos”, pero sí de “razas antiguas honorables y arrojadas en su lucha frente al Enemigo”. Rápidamente, con cuarenta mil soldados de a pie entre infanteros Kothianos, lanceros Silfos y guerreros madíes de sarisa (una larga lanza que impide sobremanera las cargas de caballería sobre la infantería, pues son a larga distancia letales e impiden a los jinetes acercarse, o a los bersékeres Kieri cargar); veinte mil jinetes élficos y madíes y diez mil arqueros, honderos y ballesteros Sidhe, Medianos y dhorianos, corren presurosos a librar al pueblo silvano en **Bosque Sombrío (1.285)**, en los **Campos de Eloenn (1.287)** y en **Obosseth (1.289)**, en donde los ejércitos de Tutmosis I reciben tal descalabro, que aunque las fuerzas de Occidente se han visto reducidas a la mitad, el faraón emperador y “Rey Sol” pierde más de la mitad de sus hordas, quedando destruido y limitado a replegarse hasta Phain, en donde le persigue el valiente cónsul Sidhe, liberando finalmente la nación humana en **Dahkirih Alediah (1.289-1.300)**, una serie de batallas, guerra de guerrillas y escaramuzas que terminan en los **Campos de Alediah (1.299)**, en donde el valiente rey Sidhe pierde la vida, y con él, los oficiales Kothianos y Occidentales que marchan a la guerra, pero consiguen lo imposible, destruir en combate cerrado al monarca tumulario y poner en desbandada a toda su cohorte de élite, a sus soldados reanimados y a sus aberraciones, que mueren todas súbitamente en una destrucción masiva y un terremoto, que acaba por tragarse a todos los combatientes y fisurar y derribar los muros de la ciudad, llegando incluso a rajar los cimientos de la Gran Basílica de Alediah, algo que es interpretado como un “mal presagio” por toda la nación, pero que después es tomado como un “fenómeno natural”. En Doria,

Akeless destroza a Amenakhteth III en **Turanniah (1.285)** y la **Batalla del Pantano Rojo (1.290)**, así como en **Namibi (1.295)** y las **Ruinas de los Ancestrales (1.299)**, en donde el papel conjunto de los bárbaros dorchianos, los Keni Kieri y los mestizos Keni Dorianih se imponen por simple fuerza bruta y rabia al impulso suicida de la horda de reanimados del faraón, el cual cae en desgracia cuando Akeless, bajo la forma de un guerrero sombrío con armadura siniestra y guadaña lo decapita, poniendo fin a todas sus correrías para siempre, y con ello, a la Gran Cosecha. El resultado de la contienda, tanto para Occidente como para Oriente, tanto para el Sur como para el Norte, acaba siendo desastroso, y ambos reinos o facciones tendrán un lento amanecer y una recuperación costosa, aunque constante... el Sur ya no se volverá a levantar en armas de esa manera nunca más, y los Reyes de las Dunas comenzarán a declinar, hasta ser simples monarcas Liche que suspiran por tiempos pasados y por un poderío que lentamente irán perdiendo y dejando en manos de los imperios emergentes...

Los Años Perecederos (1.300-1.375): esta es una etapa oscura para el continente de Rhum, en la que el Capitán de Occidente, Relenn I, se encarga de asuntos militares y fronterizos secundarios, manteniendo las demarcaciones de Bosque Negro y Phain a salvo de las incursiones dorchianas salvajes, así como de las razias de los Kieri, que se muestran poco proclives a salir de las fortalezas y cuarteles en donde los tiene recluidos y disciplinados el terrible Urthok I. Mientras tanto, en las Rías de Neniadthaneh, en donde los supervivientes de la Dahkirih Rhiyanah, escasos Kieri ribereños de costumbres endogámicas y enfermizos sobreviven a base de los mariscos y lo que van capturando en sus redes y cavernas subterráneas, llevan una vida ruda y difícil, en la que conspiran día y noche contra la ciudad-estado y excavan la roca, tendiendo una red de túneles y laberintos que convergen en las catacumbas de la preciosa urbe, que desconoce por completo el mal que se cierne sobre ella. Entre los oscuros siervos que siguen rindiendo culto a los Dioses Estelares, hay un mestizo de dorchianos y Kieri que posee rasgos completamente humanos, al que llaman **Melkart el Desheredado**, pues era un huérfano de padres dorchianos salvajes que fue rescatado por mercaderes occidentales y llevado hasta Rhiyanah, pero que se dedicó al robo, al saqueo y a la estafa llegada la adolescencia, y alcanzó el estatus de delincuente juvenil, por lo que era perseguido por la milicia urbana, huyendo de ella hasta que en una de sus huidas por las catacumbas, las cuales conoce muy bien, le llevan a conocer a los Kieri Neniadthaneh, que se muestran hostiles y poco amables con él al principio, pero como el odio hacia los Madi Silfih es el mismo, entre ellos surge en poco tiempo la complicidad de la sangre oscura, y finalmente se convertirá en el líder de todos ellos, subsistiendo de los despojos de naufragios, aprendiendo las costumbres de los Kieri parias en tierra extraña, y también algo de artes nigrománticas y secretos del Culto Negro, que sólo les están reservados a los chamanes y líderes del pueblo oriental, tal era la afinidad y amistad que había trabado con ellos. Poco seguro de la fuerza y la belicosidad de sus nuevos aliados, Melkart comienza a reclutar a toda la chusma Boltariann, mediana y dorchiana renegada afines al movimiento de las Sombras en Rhiyanah y les conduce hasta sus reinos subterráneos, llamados la **Corte de los Milagros**, en donde instruye a los aspirantes a lugartenientes suyos con métodos brutales y violentos, así como con una crueldad a prueba de toda muestra de resistencia o de rebeldía, forjando unos lacayos fieles hasta la muerte y dispuestos a todos por su “príncipe de los ladrones”. Lo que pocos saben es que Melkart es en realidad un maestro del Culto Negro, una criatura de inmenso poder oscuro, una entidad que poco a poco abandona su estatus mortal para transformarse en un engendro tenebroso y sin escrúpulos, que ha conseguido levantar la admiración de los espías dorchianos en Doria y que los informes llegados a Urthok I han sido muy positivos en torno a esta “isla de maldad en medio de la herejía occidental”. Por ello, los acontecimientos que se vendrán a llamar la **Oleada del Robo (1.315-1.325)**, despertarán en la ciudadanía de Rhiyanah una desconfianza hacia las autoridades locales, pues los convictos y facinerosos roban en las mejores mansiones, residencias y palacios, asaltan edificios públicos y saquean monumentos, tumbas y archivos documentales de la Academia, destruyen experimentos de los laboratorios de los eruditos e inutilizan los prototipos bélicos, así como roban preciosa información civil, económica e inmobiliaria que trafica por el mercado negro, y que a las mafias locales y rurales de asaltantes de caminos las está haciendo más y más fuertes y difíciles de localizar y desarticular. El jefe de policía **Aretino Madi Silfih** está a punto de dimitir, cuando la propia Ishtarr Omnih Anuih y el Consejo de Ancianos le piden expresamente que “se encargue de este doloso y terrible suceso, al que deben poner remedio de inmediato antes que tener que recurrir al Ejército Occidental”, por lo que se pone manos a la obra, creando un servicio especial de agentes e infiltrados, a los que llamará **La Mano de Aretino**. Melkart y su Corte de los Milagros no es estúpida y localizarán y asesinarán a muchos de los agentes de Aretino, o los degollarán y dejarán al amanecer en las callejuelas como aviso a los servidores de la ley, pero al final, las informaciones y “soplos” procedentes de espías Boltariann y Medianos le llevarán hasta el centro de las catacumbas y complejos subterráneos, localizando a los Kieri Neniadthaneh y matándolos a todos en una redada multitudinaria, en la que los delincuentes de Melkart acabarán soltando las armas y entregándose a los agentes, y siendo recluidos en

las cárceles y penales existentes en Skoplosh, a las afueras de las guarniciones militares, en donde se indultará a algunos y se les redimirá como agentes y se ahorcará a otros, según la gravedad de sus delitos. Pero en medio del tumulto, Melkart y algunos de sus fieles chamanes y seguidores Sidhe oscuros consiguen huir gracias al perfecto conocimiento que tienen de las Rías de Neniadhaneh, en donde se han criado, consiguiendo un transporte clandestino gracias a las mafias locales, y tomando rumbo a Doria. Aunque Urthok I no le cree al principio y es bastante reacio a identificarle como el mismísimo Melkart, las palabras de los Kieri Neniadhaneh que lo acompañan acabarán por disuadirle, y será nombrado a partir de entonces “consejero de la Corte oscura” y puesto al lado del mando militar y ejecutivo del rey dorhiano, sirviendo al Culto Negro tal y como lo había hecho hasta ese momento. En la corte de Amayanih-Indalah, el Trono de Piedra sigue sin sucesor, y los nobles Kothianos estarán impacientes por presentar sus candidatos y aspirantes al supremo y más alto honor que la Ciudad Bajo la Piedra puede otorgar, por lo que se reunirán en el **Concilio de los Principales (1.320-1.330)**, llegando a la conclusión de que “de momento, no hay un sucesor digno o iluminado por los antepasados y respetables Reyes anteriores, o la sucesión no está en manos de las decisiones terrenales”. Mientras tanto, la situación en Phain es bastante tumultuosa, pues la posguerra tras Dahkirih Alediah arrastra epidemias, hambrunas, huérfanos, refugiados a miles y aldeas y villas completamente arrasadas, y les cuesta a los phaionitas dos generaciones completas el resurgir de una crisis tan tremenda. Además, en algunas regiones de Phain han sobrevivido huestes de no muertos de los antiguos Reyes de las Dunas, que como carecen de cabeza pensante o líder que los dirija, continúan con sus últimas órdenes, matando y saqueando y acumulando riquezas en sus cuarteles ocultos en las montañas, pasos fronterizos y puntos estratégicos que poseyeron en el conflicto bélico, por lo que comenzarán a usar a la propia **Orden de San Bartolomé** para erradicar a los muertos vivientes, zombis y aparecidos que pululan por esas demarcaciones, con la orden de “acabar con todo resto del perverso pasado sureño en nombre del Supremo Hacedor”.

1.375-1.390 de la 1ª Edad: es nombrado cónsul de la colmena de Darenn el controvertido **Lord Remudar Madi Silfih**, consorte secreto y amante de la Madre encargada de la ciudad-estado, Aletheth Omnih Anuih, con el que mantiene unas relaciones comprometidas y muy profundas, como si fueran una “pareja real”. Al mismo tiempo, en Ennaeliah es nombrado el cónsul **Lord Themenn Elokaios Madi Silfih**, del linaje de los Elokaios, los cuales desarrollaron como suboficiales y sargentos una increíble labor en la Dahkirih Alediah, por lo que gozan de un prestigio militar increíble, una dinastía de guerreros que podría fácilmente aspirar al cargo de Capitán de Occidente en un futuro próximo. Los Silfos de Poniente, desde Ulthereth, realizan una exhaustiva investigación del “suceso fortuito de un idilio amoroso entre una Madre de Colmena y uno de sus propios vástagos de colonia”, por lo que lo denominan “un intento de acceder a un título real o trono por medio de una aventura amorosa inaceptable”, y comienzan un procedimiento legal para deponer del cargo político de cónsul a Lord Remudar, pero es desestimado enseguida por el Parlamento y el Senado, que sigue teniendo mayoría representativa multitudinaria, y los primeros representantes dorhianos ayudan a que la votación salga en favor de Remudar, obligando a algunos de los dignatarios y oradores de los Silfih Kenih a “sentarse en sus palcos y escuchar a las gentes de bien y de recto proceder”. En Darenn, la Segunda Academia está dando unos frutos inmensos y unos descubrimientos sorprendentes, como una aleación de bronce y un compuesto alquímico especial, el **Eukhamo Iobo Silfo**, o Suero Acerante Sílfico, el cual procede a cambiar todos los mecanismos de fabricación y elaboración de arsenal militar occidental, el cual se ve muy beneficiado por esta aportación de los eruditos, haciendo de sus armas y maquinarias un producto más resistente y duradero, casi tan duro y afilado como el hierro y acero de generaciones posteriores. El esplendor de Darenn, a que llamarán la “**Luz de Occidente**”, llegará a oídos de todos los aliados y gobernantes de la Alianza, que se harán construir villas, palacios y residencias veraniegas allí, en donde pasarán sus momentos de relax entre conflicto y conflicto o entre embajada y embajada para disfrutar de las maravillas de las Rías circundantes, navegar en barcos de recreo, escuchar bailes y folclore popular, disfrutar de la gastronomía occidental y de sus restaurantes y lugares de esparcimiento, así como de sus burdeles, que son “los mejores de todo Rhum”. Este despilfarro, ocio y esplendor cultural es lo que a los eruditos actuales les sorprende, cómo en tan poco tiempo, las aldeas de pescadores madíes lograron fundar una poderosa y brillante civilización, que revolucionó los países vecinos y dio esperanza a miles, cuando todo se creía perdido en manos del Imperio Negro. Themenn Elokaios, aunque más asiduo a la vida castrense y a las “costumbres antiguas” y a la “sobriedad de los tiempos pasados”, se dejará llevar de vez en cuando por el esparcimiento de Darenn, manteniendo una gran amistad con el cónsul Remudar y su pareja Omnih Anuih, que dará a luz a un vástago, al que llamarán **Ennael Amassioh II**, por lo que el escándalo estará servido entre la Corte occidental, y los Silfos de Poniente dirán que “es un intento de poner a un Rey en el trono de una colmena, de proclamar una línea dinástica y de someternos al juicio de una sola persona en el mañana”, pero como siempre, las mociones de censura serán desestimadas por sufragio de todo el Parlamento. Lord Themenn Elokaios posee una hija, a la que llaman **Lady**

Themenniah Elokaio, la cual será prometida en matrimonio al vástago de la Madre de colmena de Darenn y la alianza entre las dos familias nobiliarias estará sellado para siempre, fundándose la dinastía de los Elokaio, una saga de cónsules, guerreros y gobernantes que sentarán las bases de lo que será el **Imperio Occidental**.

Mientras tanto, en Doria, los seguidores de Akeless conducen a Melkart hasta el Destructor, que, en una primera entrevista con el mestizo dorchiano, lo repudia amargamente, pero al ver el odio y la tremenda capacidad arcana oscura que hay en él, lo acepta en una segunda entrevista como discípulo, pero a cambio, le arrebató el alma y la esconde en una filacteria, para asegurarse su fidelidad incuestionable. Al ser iniciado como discípulo de la peor criatura sobre la faz de Rhum, Melkart recibirá el don de inmortalidad y larga vida mediante la comunión con la esencia del Destructor, un don que sólo posee Urthok I, que desde entonces comienza a recelar del mestizo y a verle con malos ojos, pues es un competidor seguro en la búsqueda de la armonía con el maestro tenebroso y los futuros planes sobre Doria y el país enemigo, Phain. En las fronteras, los miembros de la Orden de San Bartolomé acaban con los últimos reductos de muertos vivientes, y un vampiro llamado **Telpethuth** huye con su cohorte de felamios camino de Doria, donde es bien recibido en la Corte del Destructor. Como los cubiles de Kieri y Keni Kieri están ya a rebosar de una nueva generación de bersékeres y guerreros de élite de la Horda, Akeless otorga el mando de la nueva oleada a Urthok I, y deja a Melkart como “especialista en asuntos arcanos hasta mi esperado regreso”, por lo que se inicia la **Dahkirih Therdaoss Alediah (1.390-1.420)**, esto es, la Cuarta Guerra Alediana.

Dahkirih Therdaoss Alediah (1.390-1.420): Lord Remudar y Lord Themenn Elokaio parten con sus legiones procedentes de cada ciudad-estado camino de Phain, comandados por el Capitán de Occidente, Rielen I, que ya ve sus días cansados y está a punto de abdicar de nuevo en el Consejo de Ancianos y las Madres de Colmena, aunque todos empiezan a pensar en uno de los dos brillantes cónsules para el cargo de comandante en jefe del Ejército Occidental. Desde Amayanih-Indalah, mandan al representante de los infanteros Kothianos, artilleros e ingenieros militares, **Lord Tulpek Barba Roja**, un pelirrojo enano montañés con muy malas pulgas, pero un arquitecto insigne y un ingeniero militar fuera de toda duda, que en la Dahkirih Alediah mantuvo en jaque a los ingenieros del Imperio Negro con sus contra medidas en el asedio de la capital mortal. Ennael Amassioh II y Lady Themenniah mantienen desde su más temprana edad y adolescencia un idilio amoroso tórrido y romántico, por eso, los agentes de los Silfos de Poniente los vigilan muy de cerca, aunque la guardia de palacio en Daren y Rhiyanah se aseguran de que los quisquillosos políticos conservadores del Parlamento dejen a los dos jóvenes estudiar, progresar y desarrollarse como futuros herederos de la Tradición. Entonces, cuando los caballeros de la Orden de San Bartolomé se unen a las huestes occidentales y Kothianas o Sidhe, las noticias de que el Imperio Negro y los dorchianos han atacado las guarniciones phaionitas del Este llegan fulgurantes, y chocan con Urthok I en **Redaniah (1.390)**, **Numidiah (1.392)** y **Urthakk (1.394)**, resultando ser un “empate táctico” entre ambas fuerzas, y con pérdidas moderadas, pero con una situación tensa, pues ninguno de los dos ejércitos, ni el occidental ni el oriental, ha conseguido nada en absoluto, por lo que el cónsul Remudar acampa en los **Campos de Iorenn**, no muy lejos de la frontera con las guarniciones y cuarteles dorchianos salvajes, en donde hay unas ruinas conocidas como **La Puerta Negra**, ya que son los restos de una civilización antigua y muy, muy ancestral, de la cual sólo quedan restos de edificios basálticos y granitos negruzcos... entonces, en el invierno del 1.394, se produce el **Daño de Remudar (1.394-1.395)**, en el que una masa ingente de muertos vivientes de extraño aspecto, prácticamente inmunes a las lanzas solares de los lanceros Silfos y a las armas especiales de los infanteros Kothianos o las flechas de los Sidhe, llamados por los lugareños los **Devoradores**, asaltan el campamento de invierno del Ejército Occidental en Iorenn, matando a todos los miembros de la legión del cónsul, unos cuarenta mil de infantería y artillería, junto a unos diez mil jinetes madies procedentes de Rhiyanah, Ennaeliah y Skoplosh, resultando ser la derrota relámpago y la masacre más lamentable de la historia de Occidente hasta entonces, y cuando las noticias llegan hasta el cónsul Elokaio, poco queda de la legión de Remudar y del líder como para establecer una explicación clara de lo sucedido, ya que “todo rastro de agresión se ha esfumado en la nada, como si nunca hubieran existido los Devoradores”, según le dicen los exploradores Sidhe a sus órdenes y las batidoras Dríades. Compungido, aturdido por la muerte de su mejor amigo, le realizan los funerales militares pertinentes en Alediah (1.395), aunque no tienen ningún cuerpo que quemar según la tradición castrense, y mandan el pésame a Lady Aletheth Omnih Anuih, su consorte, la cual cae en un estado de languidez y duelo, ocultando la noticia a su hijo Ennael Amassioh II hasta que llegue a la edad adulta, para evitar el dolor que con ello entorpecería su formación y preparación. Mientras tanto, los Silfos de Poniente aprovechan la ocasión del Daño de Remudar para lanzar una serie de mociones de censura contra los organizadores de la Dahkirih Alediah, y por primera vez en la historia del movimiento conservador, el Parlamento está dividido entre hacer regresar a las

tropas “hasta que los acontecimientos de los Campos de Iorenn sean resueltos”, o “investigar adecuadamente la existencia de los Devoradores y poner en la Puerta Negra algún tipo de medida de seguridad que evite en el mañana ataques y la presencia de estos espectros o aparecidos”. Sin darles tregua, Urthok I se enfrenta al Capitán de Occidente en **Doren (1.396)** y la **Batalla de Porthak (1.398)**, en donde una flecha oscura procedente de un arquero Sidhe oriental atraviesa el peto metálico de placas del cónsul Elokaïos, dejándolo malherido y al borde de la muerte, y otra hiere al rey Sidhe y Capitán de Occidente, matándolo en el acto, y causando tal estrago en el Ejército Occidental, que se ven obligados a replegarse, pues las oleadas de bersékeres son incontenibles, y aparte, aparecen los Devoradores para luchar al lado de las huestes de Urthok I, que se ríe a mandíbula batiente mientras con sus hachas tenebrosas mata a los infanteros Kothianos, los cuales se quedan a mantener la retaguardia del líder de la Alianza ante su orden de repliegue. Pero Lord Tulpek Barba Roja se niega a retirarse, y se enzarza en un combate cerrado con el regente de los dorchianos salvajes, en el que acaba perdiendo parte del brazo izquierdo y quedando medio cojo de una pierna, pero consigue herir de muerte al monarca dorchiano, que suplica a Melkart ayuda, pero el hechicero mestizo le hace caso omiso, dando a sus tropas la orden de no apoyar al “inútil y moribundo rey de los mortales”. A continuación, Tulpek Barba Roja decapita a Urthok I, y con la energía oscura que libera el caído al morir a manos del noble Kothiano, surge una explosión terrible, aniquilando a todos los Devoradores, cosa que les deja perplejos a los miembros del Ejército Occidental, y pone en fuga a todos los Keni Kieri y Kieri Dorianih, por lo que los jinetes occidentales, los lanceros Silfos y arqueros Sidhe que se estaban retirando comienzan una matanza sin igual, dejando casi la mitad del ejército oscuro muerto en los campos de Porthak, aunque finalmente, la intervención de los Kieri bersékeres y los arqueros oscuros consigue poner fin a esta masacre de sus fuerzas, y ambos bandos se retiran del campo de batalla, sin que ninguno de ellos salga vencedor en la contienda. Entonces, cuando todo está casi solucionado, llega desde las ciudades-estado la orden de “retirada general y regreso a los cuarteles y posiciones fronterizas de la Puerta de las Estrellas”, y los oficiales occidentales se ven obligados a cumplir las órdenes, comunicando a los dorchianos o phaionitas la triste noticia, la cual acogen muy mal los miembros de la Sagrada Orden de San Bartolomé, y algunos Sidhe, Kothianos y Dríades no están dispuestos a seguir esos mandatos, por lo que quieren quedarse a apoyar a los humanos y defenderlos de la amenaza del Imperio Negro y la Puerta de los Devoradores. Recuperado de sus heridas, Lord Themenn Elokaïos marcha airado al Parlamento de Rhiyanah, realizando en los **Discursos de Elokaïos (1.410)**, dejando bien clara “su indignación contra los miembros del Consejo de Ancianos, las Madres de colmenas y los oligarcas despóticos del Parlamento, que impiden la consecución de nuestras tareas de defensa territorial y soberanía nacional”, a la vez que los Silfos de Poniente, que cuentan con el apoyo del Parlamento, alegan “que los derroteros por los que los capitanes, oficiales y aliados del Ejército Occidental han tomado las riendas de la Dahkirih Alediah, han sido desastrosos, con pérdidas innumerables y bajas incontables, las cuales tardarán mucho tiempo en ser repuestas, aparte de que estamos defendiendo los intereses de Phain, una nación dorchiana con sangre de traidores y tradiciones oscuras que han sido debidamente combatidas, pero no del todo erradicadas”. Las mociones de censura contra el cónsul Elokaïos no tardan en llegar, y el Consejo de Ancianos las ratifica, deponiendo al guerrero de su cargo y obligándole a regresar a Darenn en calidad de exiliado “en donde no podrá ejercer cargo militar ni público ni político alguno por espacio de diez años o ciclos solares”. Lady Aletheth, indignada, se marcha del Parlamento a la vez que Elokaïos, y Lady Ishtaréh trata de hablar con ella, incluso Anuh Anuih, ya bastante anciana y físicamente no mermada, pero sí en sus capacidades cognitivas y psíquicas, pero la joven Omnih Anuih no escucha las súplicas de las madres de colmena, se monta en el carromato de Elokaïos y manda al cochero “marchar al galope tendido”, dejando a todos los presentes perplejos y a los representantes del pueblo sobrecogidos. Mientras tanto, Melkart seguirá la Dahkirih Alediah, atacando a los defensores multinacionales en **Oropel (1.412)** y **Maltea (1.415)**, derrotando a los Caballeros de San Bartolomé con ayuda de los Devoradores, que parecen obedecer las órdenes del hechicero, y aparecen de la nada a un gesto de su mano, ayudándolo a decantar el resultado de las contiendas cuando sus Keni Kieri o Keni Dhorianih no son capaces de igualar las tornas frente a las fuerzas occidentales. Finalmente, los miembros de la Sagrada Orden y sus aliados son masacrados en la **Batalla de Roren-Matrass (1.419)**, en donde ni la heroica resistencia de los guerreros Sidhe y Kothianos consigue aplacar la furia asesina de los Devoradores, que son finalmente consumidos y desgastados por esta contienda, desapareciendo para siempre como amenaza a tener en cuenta, siendo engañados por Melkart acerca de los beneficios de una alianza con el Imperio Negro... los phaionitas se ven obligados a firmar el **Tratado de Alediah (1.420)**, por el cual entregan a Melkart y Doria los territorios pertenecientes a la provincia de Roren y los alrededores de Iorenn, causando una desmoralización general de la ciudadanía acerca de la Alianza y de los motivos que han llevado a los defensores de Occidente “a abandonarlos a su suerte”.

La Maldición de los Elokaios (1.420-1.450): alentados por su victoria total frente a los demócratas, los ultra conservadores Silfos de Poniente se ponen otra vez en marcha, iniciando una serie de mociones de censura contra Aletheth Omnih Anuih, a la que llaman la “furcia de Occidente, la ramera artística, la fulana del Estado”, y cosas aún peores, que aunque indignan a los miembros del Parlamento, pues a pesar de todo se trata de una Madre de colmena, y una de las más brillantes, no carece de lógica, ya que su comportamiento es “inapropiado de una regente y gobernante de ese calibre e importancia”, y por ello, el “procedimiento de exilio y derogación de sus privilegios, competencias y poderes legislativos y administrativos e inmunidad diplomática”... toda esta campaña de derribo y acoso hacia los poderes de Occidente está presidida por el político y Silfo llamado **Iobannih Silfih Anuih**, un amanerado Silfih Anuih que está resentido contra el Ejército Occidental, pues fue un desertor en Dahkirih Alediah, un cobarde que se refugió en la política como medio de “subsana” el daño de su traición al Estado, vengándose contra él, descubriendo en el derecho público una manera de satisfacer sus sentimientos de culpabilidad, haciendo quedar a los grandes mandatarios como inútiles, y humillándolos constantemente. Aunque las medidas aprobadas contra el cónsul Elokaios fueron aceptadas por el padre de Lady Themenniah amablemente y muy a disgusto, sin embargo, las imprecaciones contra Lady Aletheth, que mantiene en esos ciclos una relación sentimental con el guerrero no son soportadas por el oficial del Ejército Occidental, que se envaina una espada y marcha con una cohorte camino de la residencia de Iobannih Silfih Anuih, en donde le conmina a salir de sus dependencias, pero el Silfo se ríe de él, y eso hace montar en cólera al oficial, que arremete con su guardia personal contra los criados Sidhe del orador, que se dan a la fuga en el momento, y los que se resisten con dagas y espadas, son asesinados en el acto. El político, muerto de miedo, empuña una lanza solar con la que servía en el Ejército Occidental en la Dahkirih Alediah en la que fracasó como lancero, y trata de defenderse de los ataques del experto veterano, que lo desarma fácilmente y lo pone de rodillas, suplicando por su vida... en una muestra de desprecio total, Iobannih Silfih Anuih lo escupe en el rostro, y acto seguido, el cónsul Elokaios lo decapita, siendo la primera vez que un Madi Silfih o Silfo mata a uno de su propia raza en una lucha injusta, pero no la última. Como caracteriza a los de la especie nativa alienígena, se deshace sin dejar cuerpo, por ello, “si no hay cuerpo, no hay delito”... como sabe que los criados serán testigos de cargo contra él, ordena, muy a pesar suyo, que “sean ejecutados de inmediato”, por lo que se produce el **Daño de Elokaios (1.425)**, en el que una sirvienta Sidhe silvana le lanza una maldición de sangre, “cargando a los descendientes de la familia Elokaios con la sangre inocente de muchos aliados y Silfos, y será la condena de la Alianza en un futuro próximo”. Cuando los responsables del genocidio terminan su trabajo, queman la residencia del miembro insigne de los Silfos de Poniente, y descubren entre las pertenencias de Iobannih un broche perteneciente a la nación dorchiana, pero no saben a ciencia cierta si el político era un espía del Enemigo (lo cual les hubiera salvado de toda culpabilidad sino hubieran hecho semejante acto de crueldad para con él), o si realmente servía a Akeless, cosa impensable en un Silfo, pero no en un Silfo de Poniente... pero eso ni la historia ni los cronistas nos lo podrán aclarar jamás. Cuando Elokaios regresa ensangrentado y turbado por lo que acaba de hacer a la residencia de Lady Aletheth, esta queda horrorizada de lo que ha hecho un Madi Silfih por amor hacia ella, y le recomienda recoger sus cosas y marcharse para siempre de Darenn. Pero un fuego interior naciente en Elokaios se niega, y desobedece a la Madre de colmena, permaneciendo en la casa y besándola ardorosamente cuando se sienta en los palcos del palacio, ordenando a los sirvientes “traer vino y viandas, para celebrar la muerte de un traidor y un monstruoso Silfo, que además de cobarde, era un espía del Enemigo”. Cuando Lady Aletheth escucha el relato completo del cónsul, aunque desaprueba las muertes de los Sidhe, come con él, y con ese acto de permisividad, sella un pacto maldito en el que condena a la nación occidental por completo, cumpliéndose las palabras de Ishtaréh Omnih Anuih acerca del destino final de todos los Silfos: “comenzaremos como una luz que guíe a todas las naciones y traiga la paz y la sabiduría a todos los pueblos, alcanzaremos nuestro apogeo y traeremos la esplendorosa edad de las edades, pero declinaremos a causa de nuestro orgullo y de la sangre de nuestros propios hermanos culpables de orgullo y soberbia contenida, o miedo a lo desconocido”. En el 1.430, después de una exhaustiva investigación, se ordena la detención del cónsul Lord Themenn Elokaios Madi Silfih, que será entregado a la justicia del Parlamento y del Consejo de Ancianos, así como a la de las Madres de las principales colmenas, y juzgado por “delito de sangre contra los miembros del Parlamento y los representantes del pueblo”, algo que le podría llevar a la horca, pero el guerrero no teme las represalias de los políticos, y se defenderá mostrando a todos los presentes el broche dorchiano, pero no le creerán, pues al ser quemada la casa de Iobannih, y asesinados todos sus sirvientes, no quedan más dudas acerca de su culpabilidad. Como no posee pruebas de la traición de los Silfos de Poniente, se sentará en el banquillo pacientemente a escuchar todas las versiones, incluso las de sus abogados defensores, y hasta hará un brillante discurso de despedida, pues será ahorcado en la mañana del primer mes del 1.431, en la que negras nubes se pondrán sobre Rhiyanah y las Rías de Neniadhandeh. Orgullosos del veredicto del Consejo de Ancianos, los Silfos de Poniente ordenarán el

exilio y deposición del cargo de Madre de colmena de Lady Aletheth, pero los miembros del Parlamento depondrán esta moción de censura, pues “ya es bastante el daño causado por los conservadores y sus demagogias parlamentarias como para seguir con esta locura que desarticula los organismos estatales y amenaza con destruir el mismísimo Estado”. Ennael Amassioh II es trasladado a la colmena de Eloenn, en donde los nobles Sidhe de Lago Plateado le reciben como un vástago ejemplar de Occidente, aunque los Silfos de Poniente de Ulthereth opinen que “es sangre de asesinos y traidores la que corre por sus venas”. Educado en la Tradición y alejado de Lady Themenniah por parte de los partidarios del difunto Iobannih Silfih Anuih, será un hijo político de **Lord Areth de Lago Plateado**, que es un Sidhe silvano de Bosque Negro, perteneciente al clan de los Guardianes de la Foresta, el cual está anciano y no tiene hijos, y ve en Ennael Amassioh la tremenda oportunidad de dejar en buenas manos su legado familiar y la heredad de su fortuna, así como la posibilidad de ser nombrado uno de los veinticuatro condes de Lago Plateado, algo increíble, y más contando que sólo los miembros de la casta noble Sidhe pueden optar a estas candidaturas elitistas. En 1.450, Lord Areth de Lago Plateado muere dejando su cargo en manos de Ennael II, por lo que será no sólo heredero de la gloria de Occidente, sino también formará parte del legado de los Sidhe del Consejo del Lago, y lo que nadie sospechará, en que su hijo podría ser el primer Emperador de todo Occidente, pues las instituciones democráticas occidentales están desestimadas, y los Silfos de Poniente han ganado un poder en el Parlamento que invalida todos los sabios consejos de los Ancianos y las Madres de colmena.

La Crisis de los Pretendientes (1.450-1.465): mientras tanto, en la Ciudad Bajo la Piedra las cosas no van muy boyantes, pues los nobles Kothianos deben decidir un heredero para el Trono del Rey, pero aunque los candidatos no son pocos, las facciones resultantes apuestan por un sucesor que atienda las necesidades del clan elitista que lo promueve, no los intereses de Occidente ni de los pueblos libres o la Alianza. La verdad es que los gremios de constructores, mineros y fabricantes de armas se han hecho ricos y potentados mercaderes de los metales, orfebres y vendedores de armamento militar para el Ejército Occidental o los refuerzos de los barcos de la Armada, pero las relaciones entre los clanes se han ido deteriorando por los monopolios y concesiones mineras, metalúrgicas y los derechos de explotación de los valiosos recursos del Amán, los cuales se hallan en pleno proceso de expansión, como las canteras a cielo abierto o las prospecciones de cobre y estaño, que trabajan a marchas forzadas para abastecer las necesidades de la suma de todos los ejércitos, cohortes y legiones disponibles para el Gran Capitán, las guarniciones militares y los cuarteles fronterizos de Phain y Bosque Negro, ya que el armamento Dríade y silvano ya no está basado en la madera y en el pedernal como antes o el hueso, sino que ya se usan materiales más pesados y complejos. Estos intereses elitistas y económicos dificultan las relaciones y pactos familiares en grado sumo, y las uniones matrimoniales se basan ya más en las riquezas y dotes de bodas que en el amor de los contrayentes, por lo que la raza Kothiana sufre una regresión entre las castas nobiliarias, que ven reducido su número precisamente porque las reticencias a los matrimonios son las causas de la baja natalidad entre los mandatarios, “usureros mercachifles reducidos a escoria prestamista y banquera”, como los definirán los cronistas Kothianos de la época. Mientras tanto, el pueblo llano subterráneo, compuesto en su mayor parte por los Torgemos emigrados desde el exilio a Rhiyanah y vueltos mediante pactos y tratados de paz entre clanes, empiezan su expansión demográfica, mientras la raza y cultura originales, la de los montañeses y blancos, no hace más que mermarse y menguar día a día. Surgen dos facciones hereditarias, la del **Clan de la Forja** y el **Clan del Martillo Dorado**, las cuales presentarán a varios representantes y poderosos guerreros y mercaderes o artesanos y maestros constructores o ingenieros militares como aspirantes a monarca absoluto, pero siempre desde el punto de vista utilitario, y no desde el político o el espíritu de la vieja moral Kothiana, por lo que la elección se ven compuestas por grupos de publicistas, panegiristas y oradores barbudos dispuestos a dilapidar con sus discursos a los rivales, vendiendo continuamente sus bondades y privilegios al pueblo llano o mano de obra artesana que los apoya y respalda mediante sufragio secreto y familiar por clan. Las disputas entre miembros de los distintos clanes y los aspirantes acaba en crisis política, y el asunto acaba por crispar los nervios de los convocantes, que en las votaciones terminan por volcar las mesas electorales y crear brotes de violencia en la que no se derrama sangre, pero sí golpes, desperfectos en los negocios y calles y finalmente, se producen algunas muertes violentas en peleas callejeras entre panegiristas y simpatizantes de una y otra causa. Antes de que las calles de Amayanih-Indalah se conviertan en un campo de batalla tribal e incontrolable, los ancianos de los clanes deciden llevar el asunto ante las Cortes Occidentales, en donde los representantes de los clanes se sentarán frente al Consejo de Ancianos madíes, las Madres de colmena y los diputados del Parlamento “para que diriman sus asuntos pacíficamente y no manchen con sangre de inocentes el suelo sagrado del Amán”. Cuando los Silfos de Poniente escuchan las prerrogativas de los miembros del Senado y la presencia de los dignatarios de Amayanih en la sede de la democracia occidental, se niegan a que “los bárbaros barbudos se sienten en un civilizado parlamento a liarse a mamporros con los

divanes y estrados regios de los diplomáticos y mentores de todas las naciones”, pero los miembros del Parlamento, aunque simpatizan ahora mucho con las decisiones y enmiendas de los “desdichados afectados por la maldición de los Elokaio”, esta vez se niegan a romper relaciones con los embajadores Kothianos y aceptan el préstamo de sus sedes oficiales para que los dignatarios y aspirantes al Trono de Piedra “revisen los historiales de los candidatos y sus antecedentes y verdaderas virtudes y aptitudes para la política, el mando militar y la correcta administración de los bienes, los legados y las tradiciones de los subterráneos y sus honrosos clanes y linajes”. De todas formas, los nobles Kothianos disfrutarán “al máximo” de su estancia en Rhiyanah, aprovechando para hacer escala en Darenn y pasear por sus avenidas, visitar sus academias, sus librerías y archivos, o de las diversiones y “ocio prohibido” tan famoso en todo Occidente, como los juegos de azar, los burdeles o los teatros de comedia y bailes populares y folclore, en donde se dan cita artistas de gran talla y Sidhe músicos hermosos y hermosas, según el gusto de los nobles subterráneos. La presencia de los clanes Kothianos en Rhiyanah es aprovechada por los Tribunos de los Torgemos para iniciar una serie de protestas contra los dignatarios subterráneos, acerca de su exilio forzado por presiones étnicas y sociales, pero al final las milicias urbanas y algunas denuncias particulares ponen fin a estas “intentonas de rebeldía y desobediencia civil.” Finalmente, después de dirimir y escucharse unos a otros durante meses, en el 1.455 de la 1ª Edad, llegan a nombrar al representante de los Martillo Dorado, **Lord Thurik Piel de Bronce** como Rey de Reyes, un maestro arquitecto y antiguo veterano de guerra y diplomático y embajador, experto tanto en asuntos de Estado como a la hora de conformar las fuerzas de defensa de la Gran Muralla, y aliarse con los oficiales del Ejército Occidental, con los cuales tiene muy buenas relaciones de amistad y camaradería. Es nombrado como **Thurik I Piel de Bronce**, pero posee ya doscientos cincuenta ciclos de edad, casi un anciano en el cómputo de los subterráneos, aunque anciano como jefe de ejércitos, será un rey venerable y un señor sabio y aceptable a la hora de tomar decisiones medidas e importantes, con una paciencia y serenidad a prueba de bombas, como demostrará en crisis posteriores, o en conflictos siguientes... contentos con el resultado de las reuniones y entrevistas, los nobles del concilio occidental regresan a Amayanih-Indalah tras un desfile militar en la capital de Occidente, juegos atléticos, fiestas de disfraces y bailes y reuniones de la Corte o de sociedad en las villas y mansiones de los miembros del Parlamento y el Senado. Pero Lord Thurik se ha fijado en la sin par belleza de Anuh Anuih, la matriarca de avanzada edad de la ciudad-estado de Skoplosh, y como tocado con el espíritu del amor entre subterráneos y occidentales, lo que vinieron a llamar el “**Hado de los Kothé**”, siendo como es familiar cercano al clan de los antiguos reyes de la Ciudad Bajo la Piedra, se enamora perdidamente de la Omnih Anuih, que no es rehacía a sus halagos y encantos personales y rudos, pero sinceros y familiares, pues el anciano rey “es un amable y responsable dignatario y un anfitrión perfecto, un político experimentado y un orador excelente y culto artesano y guerrero erudito”, según la propia y perfecta Madre de colmena, pero tocada con la soledad de los Silfos llegados de las lejanas estrellas en su exilio de Rhum. Ambos, mayores ya para los cálculos de sus razas y nacionalidades, hacen una pareja perfecta, y los nobles Kothianos se frotan las manos, proponiendo la descabellada idea de trasladar la Corte de Amayanih temporalmente a Skoplosh, en donde el Rey de Reyes tiene una mansión particular, y la propia Anuh Anuih posee sus residencias y villas particulares, ajardinadas y decoradas con estatuas de los mejores artistas de Darenn. Todos los miembros del Senado, del Parlamento y del Consejo de Ancianos no sólo aprueban, sino que recomiendan la unión matrimonial, y las bodas acaban celebrándose en el 1.460 de la 1ª Edad, tornándose este día como “fiesta nacional”, y celebrándose juegos atléticos, bailes populares, representaciones teatrales y desfiles militares en honor del Ejército Occidental y en el que hasta los miembros de los Silfos de Poniente, a regañadientes, pasean bajo algunos abucheos y el lanzamiento de hortalizas por parte de Boltariann y Medianos, que no los tienen mucha simpatía. Finalmente, hasta los Tribunos de las castas Sidhe y Boltariann acaban festejando en residencias de los Silfih Kenih, y es tal la borrachera y el despilfarro, que más de un despistado dignatario embajador de la “élite perfecta occidental”, acaba durmiendo en el lecho de sus enemigos políticos, con lo que los conflictos parlamentarios acaban cesando en las habitaciones y mansiones de las embajadas y villas particulares. De ahí surge el dicho de los Boltariann “eres más falso que un Silfo de Poniente, que por el día te hace mociones de censura, y por la noche te censura sino le das mociones”. Hasta el 1.465, Occidente y el Amán permanecen prósperos y florecientes, sin problemas ni altercados bélicos o disensiones o protestas populares, las plantaciones y terrazas a pleno rendimiento, y la natalidad de las ciudades-estado creciendo día a día, incluso se planifica realizar un censo poblacional cada cierto tiempo, para medir el impacto de la fertilidad local en las urbes y los posibles planes de ampliación y restauración de edificios públicos, oficiales, baños y termas o templos y nuevas academias y centros de estudios medios y superiores.

La Égida de Melkart (1.465 en adelante): reconocido como rey de los dorhianos salvajes, Melkart I el Despiadado recibe de Akeless las “bendiciones del Abismo”, las cuales le hacen poseer un poder

equiparable al de su maestro y tutor, aunque en menor proporción, pero con una sintonía total con las entidades del Cócito, especialmente, las relacionadas con los Dioses Estelares y el Culto Negro, por lo que es considerado por los Keni Kieri y los Keni Dorianih como un “avatar del Mal primigenio en el mundo físico”, y su cuerpo comienza a degenerar y corromperse, como efecto secundario de los dones malditos del Destructor. En poco tiempo adopta una fisonomía putrefacta y similar a la de un Liche, y será un lugarteniente poderoso de la Sombra, la cual se extiende ya por Doria como una plaga imparable y que aplasta toda resistencia por parte de los escasos bárbaros que se oponen al avance de la “verdadera Fe estelar y omnipotente”, o de la “voluntad del Elohim Oscuro”. Las huestes del Imperio Negro abrazan a Melkart como un representante de estas entidades y un hechicero regente, por lo que los Sidhe oscuros lo veneran y temen, especialmente los Kieri, que desean que los conduzca hacia otra campaña militar contra Phain o la Gran Muralla, arrasar Occidente y no dejar piedra sobre piedra. Mientras tanto, Ennael Amassioh II presenta de nuevo su candidatura a Capitán de Occidente, sin que los Silfos de Poniente le eximan de los “terribles crímenes y el hado de los Elokaiois”, por lo que viaja de nuevo a Lago Plateado como un exiliado, en donde llevará una vida austera y apartada de la vida oficial, a la espera de mejores tiempos para su stirpe y sirviendo a los Sidhe como uno de los Veinticuatro, pero sin tratar de imponer su voluntad a las decisiones del **Consejo Sagrado del Alf-Heim**. En Bosque Negro, se dice que una misteriosa criatura “hecha de sombras y esencia tenebrosa”, se ha afincado en lo más profundo de sus espesuras y arboledas antiguas, levantando con sus “inmensos poderes tenebrosos” una “zona maldita oculta a ojos de los mortales, que ni animales, ni Sidhe, ni silvanos ni Dríades ni Pueblo Arbóreo pueden atravesar”. Todos los viajeros, curiosos, miradas indiscretas y exploradores son rechazados con suma violencia, y se dice moran Keni Kieri en las profundidades de estos parajes, pero no unos Kieri cualesquiera, sino seres de una crueldad y ferocidad sin límite, la cual sólo es saciada con la carne de sus víctimas y la muerte de los que osan acercarse a los dominios de esta extraña criatura recién llegada, por lo que llamarán a ese fragmento de Bosque Negro **Keni Boelenn**, esto es, “parte oscura del bosque viejo”. Mientras tanto, en el corazón del Imperio Negro, Akeless el Destructor comienza a trazar un plan en torno a Melkart y su supervivencia en caso de caída frente a las fuerzas de la Luz, comenzando la forja de tres tiaras sacrílegas, las cuales poseen respectivamente los poderes del reino de la **Nigromancia, la Necromancia y el Abismo**, canalizando su propia esencia oscura y fragmentos de su alma en ellas, por lo que, si alguien se pusiera una de las tres diademas malditas, se convertiría con el paso de los siglos o las generaciones en un avatar del Destructor, y, unidas las tres, darían de nuevo la existencia al Enemigo. Éstas, creadas en el más absoluto de los secretos y siendo incluso el hecho ocultado al General de la Sombra, recibirán el nombre de **Las Tres Decadencias Oscuras**, y llevarán un proceso de manipulación arcana, alquímica y mística que tendrá entretenido al Destructor en sus laboratorios privados hasta bien entrado el 1.475 de la 1ª Edad... finalmente, Akeless mandará un emisario a Bosque Negro para entregar la obra maestra del Destructor a Melkart, como un “regalo del Maestro Oscuro”, el cual atará la voluntad del Destructor al amo de Keni Boelenn. Debido a avatares del destino, un dhoriano esclavo llamado **Rhom de Alediah (1.477)**, dedicado al pillaje, saqueo y sabotaje de los envíos del Imperio Negro desde Doria al mundo exterior o Phain como medio de subsistencia y de limpiar su pasado como esclavo en los pozos de lucha de Turanniah, intercepta el envío y se hace con una de las tres Decadencias, reclamando un rescate a Melkart, que intenta por todos los medios hacerse de nuevo con su maestro tenebroso, ya que está preparando en secreto un ejército lo bastante poderoso de Keni Kieri y Keni Dorianih de guerreros, bersékeres y hechiceros de los Colmillos Afilados y reclutando traidores Boltariann, Medianos y dorianos para su causa, pues tiene previsto realizar una campaña militar de conquista al otro lado del Gran Océano, en un continente desconocido gobernado por tribus selváticas, Aves Fénix y seres legendarios. Durante un tiempo indeterminado, más o menos desde el 1.477 hasta el 1.482, Rhom permanece en las sombras, eludiendo al hechicero de Bosque Negro y combatiendo al lado de un grupo de compañeros contra las amenazas de Melkart y sus seguidores, pero, finalmente, toma a su amada como rehén, obligándole a entregar la diadema a cambio de la vida de la muchacha, a la cual quiere con toda su alma mortal. En un combate épico, Rhom logra asestar el golpe final al hechicero de Keni Boelenn, pero el cuerpo mortal de Melkart, aunque muere en el ataque, se levanta de nuevo como Liche, y Rhom está a punto de perecer a manos del lacayo del Destructor, que ahora se ha puesto la tiara nigromántica para poder sobrevivir al destino final de la muerte física. Con el poder de Akeless en sus manos, Melkart “castiga” a Rhom “a vagar hasta el fin de los tiempos en pos de su muerte, mientras espera reunirse con su amada”, y se convierte en el primer **Caminante Eterno**, pero no en el último. Rhom, ve cómo su amada padece de terribles laceraciones y heridas procedentes de los fosos de tortura de Melkart, y cayendo en sus brazos, le hace jurar que matará a Melkart y lo buscará hasta el fin del mundo, acabando con la maldición que comenzará ahora a cambiar su vida y el destino de todo Rhum. Transformándose en un espectro intangible, Melkart escapa a la venganza de Rhom burlándose de él, y marcha hasta la base costera en donde sus huestes le esperan para iniciar la conquista del continente del Sur, con unas legiones inmensas

de Keni Kieri y Keni Dorianih esperando la oportunidad de demostrar su valía a ojos del Destructor y del General de las Sombras, además de unos cuantos Devoradores y Sidhe oscuros lugartenientes que lo acompañarán en esta invasión en toda regla. Ogruh-Ekrih, enterado de los favores y dones de Akeless hacia su discípulo predilecto, apelará a la magnanimidad del Destructor, reprochándose el hecho de que “él mismo no haya sido el que iniciara la nueva oleada contra territorios prósperos y florecientes”, a lo que el Destructor responderá con una carcajada malévolamente divertida y fría, enseñando a el Cuimi Kieri las legiones de Kieri destinadas a una nueva “invasión total”, los Dragones Negros, los jinetes de gárgolas Sidhe oscuros y toda suerte de no-muertos, demonios, aparecidos, aberraciones y reanimados creados a lo largo de todo este tiempo en los laboratorios macabros de Akeless, que no ha estado perdiendo el tiempo en estos siglos. Alega que “la mejor manera de alejar a Melkart de la Corte es dándole el privilegio de acudir a una campaña militar suicida y gloriosa en nombre de los Dioses Estelares, con la que añadirá nuevos territorios a nuestra causa y expandirá el Culto Negro por otros lugares inexplorados, dándoles la luz del conocimiento tenebroso y exquisito de la Verdad Cósmica”. El General de las Sombras reirá divertido también, pensando en las inmensas huestes que él y sus mejores caudillos van a lanzar contra Occidente, y del enorme peligro que corren las colmenas esta vez, ya que no hay un Capitán de Occidente, sus cuarteles están medio vacíos y la alianza con Phain es débil y está zozobrando por momentos, pues los Hombres culpan a la Alianza de los enormes riesgos y pérdidas que durante las guerras libradas contra la Sombra han sido el eje de las traiciones, falsas promesas y ejecuciones sumarásimas de nobles phaionitas como sospechosos de “regresar a las tradiciones sacrílegas dorianas”.

Dahkirih Terdhaim Aman (1.482-1.495 de la 1ª Edad): debido a las maniobras de Melkart en Bosque Negro y su marcha hacia tierras desconocidas con una inmensa fuerza militar, la cual ha sido preparada de antemano por el Imperio Negro durante décadas, la Alianza decide conformar dos legiones procedentes de los clanes subterráneos, los Sidhe y las ciudades-estado occidentales, especialmente desde Skoplosh y Darenn, por lo que el reclutamiento de muchos adolescentes, jóvenes y veteranos colapsa las oficinas del Ejército Occidental, aunque Phain se mantiene sin dar respuestas claras, ya que los miembros de la Orden de San Bartolomé y los nobles phaionitas siguen sin ponerse de acuerdo al respecto... mientras tanto, en el consejo de los Veinticuatro, Ennael Amassioh II convoca a los líderes del pueblo Sidhe para responder ante “una amenaza global que podría arrasar todas nuestras colonias, tierras y asentamientos desde Bosque Negro hasta las mismísimas Rías de Neniadthaneh”, y no se equivoca, pues los observadores y espías de Phain han detectado “unas inmensas hordas que se agrupan en la frontera de Doria, y avanzan a paso firme y decidido”. Lord Thurik I Piel de Bronce reúne igualmente a los miembros de los clanes Kothianos, y todos los príncipes del submundo y sus dominios están de acuerdo en lo mismo: es una amenaza sin igual, una “guerra total” lanzada por la sombra del Enemigo sobre el mundo conocido, un intento más de abatir las defensas de la Gran Muralla, pero esta vez a manos del General de las Sombras y del mismísimo ingenio maléfico del temible Akeless el Destructor, que ha sintetizado durante siglos una fuerza imparable, legiones y legiones de no muertos, aparecidos, licántropos, devoradores, retornados, goles, quimeras y Sidhe, además de clanes completos de Kieri y Keni Kieri, criados todos ellos en los cubiles y cuarteles generales de Doria, en los que la brutalidad, el canibalismo y la ley del más fuerte han sido el tópico general en su fase de desarrollo y preparación. Las dos tiaras restantes, han sido conservadas para un momento posterior, en el que Akeless encuentre unos candidatos merecedores de portar fragmentos de su alma y esencia corrupta por siempre, dando fruto a sus planes de supervivencia, ya que la profecía dice que “será destruido al final de los tiempos”, y quiere evitar eso a toda costa. Las movilizaciones de Dríades y el Pueblo Arbóreo son generales en todo Bosque Negro, y Kenih Boelenn, el cuartel antiguo del lacayo Akeless en los dominios silvanos, es atacado y arrasado por los bosquimanos hasta sus cimientos, dejando en ruinas los cuarteles en donde entrenaba y adoctrinaba a una nueva raza de Kieri, si cabe más peligrosos y destructivos de lo que se había visto hasta la fecha, en la batalla de **Kenih Boelenn (1.483)**. No tardará el General de las Sombras en hacer acto de aparición, y personarse con tres legiones oscuras, comandadas por Sidhe tenebrosos montados en serpientes negras, derrotando a los bosquimanos en **Bosque Antiguo (1.484)** y los **Campos de Eloenn (1.485)**, provocando grandes bajas entre las huestes de Sidhe, Dríades y el Pueblo Arbóreo, que se repliegan hasta los campamentos de Arroyo Plateado y Arroyo Seco, en donde se intentan reagrupar tras los victoriosos avances del Enemigo. El general Kothiano **Maese Toreinn Ojo de Mármol** asola el territorio de las lindes de Eloenn con una legión de subterráneos y miembros de la Alianza, y se reúne en Eloenn con Ennael Amassioh II, el cual no comanda legión alguna, ya que el título de Capitán de Occidente, gracias a las maniobras políticas de los Silfos de Poniente, no está en manos de nadie. La legión del Kothiano le nombra a bramidos “cónsul honorífico”, le coronan con laureles y los Sidhe se arrodillan ante él como si fuera un rey, y le otorgan un manto de púrpura y le nombran “príncipe de príncipes”, pues no pueden coronarlo monarca, ya que está prohibido por las leyes de

Occidente y las ciudades-estado. Además, las fuerzas supervivientes de Arroyo Seco y Arroyo Plateado se acercan hasta Eloenn, pidiendo formar parte de la legión del “príncipe”, apoyados en el hecho de que sangre de héroes corre por sus venas, y aunque no quieran los políticos de las urbes principales de Rhiyanah, Skoplosh o Ennaeliah, la verdad es que Ennael Amassioh II es el candidato perfecto para la Jefatura del Estado Mayor, y por ello, lo corroboran mediante un bando capitular del propio Rey de Reyes, que corre presuroso a entrevistarse con Ennael II en cuanto las noticias de su nombramiento por los militares llega a oídos de la Corte Subterránea. Mientras tanto, el General de las Sombras parte rumbo a las fronteras con la Gran Muralla, decidido de una vez por todas a abrir una brecha física en el muro que los separa de una invasión de Occidente a gran escala, y en la que los lugareños y pueblos libres o refugiados siempre han tenido una gran confianza, pues les ha protegido de las amenazas del mundo exterior durante milenios, y ahora no será una excepción. Pero las artes alquímicas de Akeless han desarrollado un nuevo componente, un reactivo poderoso que explota con una combustión inducida, capaz de derrumbar y exponer los muros más resistentes en cuestión de unos minutos, y cuyo uso es de momento secreto y desconocido por todos los pueblos del mundo conocido. Maese Toreinn Ojo de Mármol y el General de Occidente, como le vienen a llamar al príncipe, parten al encuentro de las tres legiones de Ogruh-Ekrih, pero sin acercarse a una batalla en campo abierto, pues la proporción de tres a uno es desmesurada, y la amenaza del Este, demasiado grande... desde Doria llegan dos legiones más de Kieri y Keni Kieri al mando del Destructor, que quiere encabezar el ataque a la Gran Muralla al lado de sus fieles lugartenientes tenebrosos, y ha prometido a los Reyes de las Dumas, aunque están en decadencia y fuera de toda capacidad militar a gran escala, “una provisión de esclavos y rehenes para reforzar sus ejércitos de reanimados como nunca se había visto sobre la faz del mundo”. Ante el horror de la guerra y del macro conflicto inminente, miles de Boltariann, Sidhe y Medianos se marchan de Eloenn y Bosque Negro camino de la seguridad de los muros occidentales, pero en las rutas de mercaderes son sorprendidos por las patrullas de Colmillos Afilados, que los capturan en masa, para usarlos como alimento, esclavos o mano de obra en las operaciones de logística y mantenimiento del ejército, o como concubinas en los harenes y cubiles particulares de los Cuimi Kieri, en donde la crueldad y la sanguinolencia de los “amos”, es lo mejor que van a encontrar si tienen suerte. Las tristes noticias sobre los desdichados refugiados llegan a oídos del Consejo de Ancianos y de las Madres de colmena, que se ponen de acuerdo en enviar refuerzos al príncipe para asegurar la frontera y la vida de los ciudadanos de Eloenn, pero los Silfos de Poniente, alegando que “la seguridad y el orden en nuestras colmenas interiores es lo más importante en estos momentos”, comienzan a elaborar una serie de enmiendas y mociones de censura, y como tienen en esos momentos la mayor parte del Parlamento de su lado, la propuesta de enviar una legión o dos de apoyo al General de Occidente es denegada. Al oírlo, los miembros de la nobleza de Lago Plateado se marchan indignados del hemisiciclo, y con ellos, los nobles de Amayanih-Indalah, que responden a las protestas de los Silfos legalistas con la frase lapidaria “en esto se han convertido los ángeles occidentales, en una panda de sarasas afeminados y quisquillosos, que prefieren refugiarse debajo de la cama y temblar como nenazas, esperando a que el Enemigo venga a sacarles a rastras por sus delicados cabellos de hembras orgiásticas”. Uno de los Silfos de Poniente, llamado **Alession Silfih Anuih**, responde a las imprecaciones de los subterráneos asestando una bofetada en la cara de uno de los nobles, y automáticamente todos los Kothianos sacan sus cuchillos de clan ornamentales, amenazando con “matar al instante a todos los Silfos de Poniente” si siguen insultándoles de ese modo... ante las súplicas de los Senadores llamando al orden y al forcejeo de los airados enanos, aparecerá un joven Silfo ciego, débil y que camina con ayuda de un cayado, al que todos llaman **Muh el Agorero**, el cual señalará con su mano a los Silfos de Poniente, diciendo “habéis condenado a todas las razas libres de Occidente, parece mentira que sirváis al Enemigo, y no a los pueblos bondadosos, como habíais jurado ante el Parlamento cuando fuisteis imbuidos con los poderes legislativos y ejecutivos de la administración de las ciudades-estado, por lo que ante los ojos del Hacedor, sois reos de alta traición y dignos de un juicio honesto contra todos vosotros... ea, ahora mirad como aquél al que habéis odiado y traicionado siempre, el Exiliado, se levantará como vuestro Emperador y vuestro cónsul, os guste o no, y seréis despojados de todo poder y de toda majestad, debido a vuestros delitos indecibles y vuestras conspiraciones políticas contra las libertades y contra los miembros de otras razas, seréis los responsables de nuestra caída, pero no ahora, sino al final de esta era; por eso yo os señalo, y pobres de los que sigan el sendero de estos perros que se hacen llamar hermanos míos”. En cuanto Muh Anuih el Agorero lanzó su diatriba, los Kothianos se posicionaron en torno a él con los ojos poseídos por la rabia y el ansia de venganza, escoltándola hasta la salida, mientras los Silfos de Poniente eran apresados por los alguaciles de Rhiyanah, y llevados a los calabozos de la Administración de Justicia, por orden del Consejo de Ancianos y de las Madres de colmena, una orden necesaria en la situación en la que estaban en esos momentos, pero que no iba a implicar mayores problemas para los acusados, que serían liberados y deportados a su exilio en los meses siguientes. Fascinados por las declaraciones del Agorero, los nobles Kothianos preguntaron por sus orígenes,

familia y rango, pero descubrieron que era un antiguo erudito de la Academia venido a menos, un paria desgraciado que comía de la caridad y vivía en hospicios, con los desheredados y hambrientos, y que había perdido la vista a causa de sus calamidades y enfermedades en la adolescencia. Por orden de Ishtaréh Omnih Anuih, llevaron al maravilloso Silfo y curioso personaje a presencia de las Madres, que estaban también fascinadas con él, de su humildad y sentido del deber y del sacrificio, y se quedaron aterrorizadas cuando lo vieron tan desnutrido y mal cuidado, dándose cuenta de las injusticias sociales que tenían lugar en algunas barriadas de las colmenas, sobre todo, en donde habitaban los refugiados, los extranjeros y los phaionitas y exiliados de las guerras anteriores, como los Torgemos. Muh Silfih Anuih, en su filosofía interior y modos de entender la existencia, había elegido “vivir como viven los peor tratados por la sociedad, sin privilegios de clase, sin lujos que nos alejen de la Verdad, sin arreglos decorosos o palacios deslumbrantes que nos distraigan de nuestra auténtica tarea, iluminar el mundo conocido, y renunciar a los placeres terrenales, es renunciar al pecado, a la muerte física y a la maldad de las ambiciones mundanales, acercándose más si cabe a la Luz de Phaion”. Asustadas por el tremendo poder de la lógica del Agorero, le dieron alimentos y vestidos, lo asearon y le ofrecieron cobijo, pero él sólo aceptó lo necesario, desdeñando lo demás, sin excesos ni derroches, dando las gracias por todo y retirándose con una magistral reverencia hacia sus “madres queridas y adoradas”, por lo que Ishtaréh declaró muerta de vergüenza “éste sí que es un señor de los Silfos, que en su humildad y en su sabiduría, nos ha hecho parecer a todos niños a su lado, y en su prudencia y en su paz interior, nos da esperanza en mitad de las tinieblas de estos tiempos difíciles y tumultuosos”.

Mientras tanto, en Rhiyanah, se nombra al cónsul **Seroboh Madi Silfih** como comandante en jefe de una legión de treinta mil reclutas de a pie y veinte mil de a caballo, entre los cuales hay representantes de todas las naciones, como infanteros Kothianos, lanceros Silfos, caballeros madíes y arqueros Sidhe y batidores Boltariann, muy veteranos y experimentados, y contentos de que la situación haya sido solucionada por Muh Anuih, al que llaman ya “la voz de Occidente” y la “luz de los pueblos libres”, aunque el filósofo y místico se haya retirado a las afueras de Rhiyanah a aislarse en una cueva calcárea a ayunar y meditar, por lo que algunos espontáneos le piden que les haga “discípulos suyos” y que les “ilumine por el camino de la Verdad de Phaion”, abandonando todo lo que tienen y siguiéndole en masa, por lo que los Silfos de Poniente le empiezan a coger odio y comienzan a conspirar contra él. Desde Skoplosh, se nombra al cónsul **Ferenias Silfih Anuih**, otro veterano guerrero, y se le da el mando de una legión de cincuenta mil voluntarios veteranos y veinte mil caballeros, una de las más grandes vistas hasta la fecha, por lo que se quedará el dicho de “eran más numerosos que los reclutas de Ferenias en su tiempo”. Las gentes de las colmenas miran tristes cómo sus jóvenes y mejores guerreros y defensores marchan a la “guerra total”, y aunque siguen naciendo muchos nuevos Silfos y madíes todos los años, el revés que sufrirá Occidente con la Dahkirih Terdhaim Aman será una decadencia terrible, una serie de crisis económicas, hambrunas y epidemias que segarán la vida de las colmenas durante casi doscientos ciclos, algo muy largo y penoso, incluso para un miembro de las ciudades-estado. Seroboh y Ferenias se unirán además a las fuerzas enviadas por el Rey de Reyes, otra legión reclutada íntegramente entre los miembros de los principales clanes y castas del submundo, formada íntegramente por jóvenes y veteranos Kothianos que “quieren demostrar a Occidente que las palabras de Muh no quedarán sin respuesta”, y dejarán estupefactos a todos los generales y oficiales al mando de la Alianza, pues este sacrificio le podría costar la supervivencia a muchos clanes y reinos de la Cordillera del Amán, que verían en la posguerra sus salones y corredores vacíos de descendientes y artesanos Kothianos. En total, tres legiones occidentales o aliadas contra seis malignas y esteparias, la proporción de las fuerzas enfrentadas en Dahkirih Terdhaim Aman fue desmesurada, pero el cómo vencieron los representantes de la Luz, sería algo mucho más milagroso... el General de las Sombras, consiguió el **Sitio de Eloenn (1.485-1.490)**, ganar en la batalla de **Bosque Negro (1.486)**, matar al oficial occidental Seroboh en los **Campos de Urthaim (1.487)**, derrotar a Ennael II en el **Paso de las Estrellas (1.488)** y poner en retirada hacia posiciones de Bosque Negro a la legión de Maese Toreinn, que perdió la mitad de sus efectivos en ese lamentable conflicto bélico, aunque pudo rehacerse bien de sus bajas y “replegarse con honor y dignidad”. Las huestes oscuras, acto seguido, se separaron en dos fuerzas, una de ellas partió con dirección a Phain, para dar a los Dorhianos un apoyo total en una “invasión a gran escala” liderada por el propio Akeless, mientras el General de la Sombra se encargaba de las máquinas de guerra destinadas a la Gran Muralla y el asedio de la misma, por lo que los phaionitas, aunque esta vez querían “mantenerse neutrales a los conflictos de la Alianza”, se vieron obligados a reunir todas sus mesnadas, y levantar en armas a los Caballeros de San Bartolomé, a las órdenes del capitán conocido como **Roberto de Silos**, el cual estaba recién ascendido al escalafón de la orden, y no se esperaba una responsabilidad tan grande como comandar una legión de phaionitas aguerridos y curtidos contra las fuerzas tenebrosas del Destructor, el cual los vencerá en **Los Campos de Tordas (1.489)**, matando la mitad de las fuerzas de los Hombres y poniendo en fuga a muchos de ellos, que, desesperados, se pasarán al Enemigo para

minimizar los efectos de las represalias sobre ellos, en caso de que tomaran Alediah y la sitiaron. Cuando comienza el sitio de la Gran Muralla, Ferenias y sus huestes estarán aislados en el sitio de Eloenn, animando a los ciudadanos a resistir y no caer presa del hambre y la desesperación, como aquellos que se han arrojado por las murallas para huir de las calamidades del mundo, encontrando una muerte rápida y no lenta por inanición, como la de los sitiados. Ennael II, rehaciéndose en Lago Plateado de unas heridas de guerra bien graves, toma el mando de su legión para acudir en auxilio de Ferenias Silfih Anuih, al que libera del sitio de Eloenn, masacrando al ejército del Enemigo en **Eloenn (1.490)**, destruyendo con ello una legión completa del Destructor, que tan seguro estaba de su victoria final mientras lidera los ataques y avances sobre Phain. Las murallas levantadas por los Kothianos resisten los embates de las máquinas de asedio, y las balistas e ingenios militares de defensa matan un gran número de bersékeres y Keni Kieri lanzados al combate desde las torres y almenaras artificiales, a la vez que la puntería de los arqueros Sidhe hace estragos entre los combatientes oscuros, llegando rumores de que “hasta los jinetes Sidhe oscuros de serpientes negras temen las flechas envenenadas de Bosque Negro”. Rehechos de sus caídas y derrotas anteriores, los ciudadanos de Eloenn se ofrecen voluntarios para sustituir las bajas de la legión de Ferenias y Ennael II, por lo que hasta los nobles Sidhe de Lago Plateado tienen la iniciativa de “prestar” sus tropas a “la causa de la Alianza”... con casi dos legiones completas de voluntarios y recién reclutados, el oficial del Ejército Occidental y el príncipe inician la **Larga Marcha (1.491-1.495)**, en la que rechazan a los miembros del ejército de la Sombra hasta la Gran Muralla, rodeándolos y usando la misma barrera aliada para que no puedan escapar, y haciendo un contra asedio a sus intentos de derribar los muros, aunque, finalmente, los reactivos de Akeless consiguen abrir brecha en el Paso de las Estrellas (1.492), colándose por ella unas cohortes completas de Keni Kieri, además del General de las Sombras, que ordenará a sus jinetes de serpientes negras volar directamente hacia Rhiyanah, en donde tiene planeado “liquidar y derribar hasta el último vestigio de Silfo, Madi, Boltariann, Mediano o Kothiano rebelde parapetado en esos sacrílegos muros”. En esa loca y brutal carrera por la muerte de todo lo conocido, las dos legiones de Ennael Amassioh II perseguirán a Ogruh-Ekrih y se enfrentarán a él en **Skoplosh (1.493)**, **Ennaeliah (1.494)**, **Olomeh (1.495)**, en donde, finalmente, a las puertas de Rhiyanah y casi saboreando el triunfo final, el General de las Sombras se verá rodeado por “una gran multitud de miembros y representantes de los pueblos libres en un duelo final”, y será herido de muerte por el propio Ennael Amassioh II, que ante los ataques brutales del colérico Cuimi Kieri, caerá herido y gravemente alcanzado en una pierna y un brazo por la esencia oscura del armamento tenebroso del Este, matando en el acto a Ferenias Silfih Anuih e hiriendo mortalmente a Maese Toreinn, el cual morirá a las pocas semanas “aquejado de fuertes laceraciones y heridas supurantes, las cuales no pueden cerrarse ni cicatrizar debido a la hechicería del Enemigo”. Akeless, interesado en los resultados de Occidente, intenta ayudar a su aliado usando su poder oscuro, y aunque el General de las Sombras detesta tales intervenciones del poder mágico en su persona, esta vez le salva la vida, teleportándose a un cuartel general de Doria cuando Ennael Amassioh II está a punto de darle el golpe de gracia, ya que Ogruh-Ekrih lleva un colgante especial que le permite comunicarse con el Destructor en momentos de extrema urgencia y necesidad. Abandonados a su suerte, los miles de Sidhe oscuros, Kieri y aberraciones acampadas en Olomeh entran en desbandada, y huyen en todas direcciones, atacando, arrasando o saqueando todo lo que pueden antes de que les den caza, aunque esto llevará algunos años por parte del Ejército Occidental (1.495-1.497). Mientras tanto, Lord Roberto de Silos consigue derrotar con una partida de miembros de la Alianza que acuden en su socorro a Akeless en **Alediah (1.496)**, dando punto final a la Dahkirih Terdhaim Aman, una de las “guerras totales” más cruentas y sanguinarias de la historia de la Primera Edad, con unas consecuencias catastróficas en los ciclos siguientes: miles de refugiados, barriadas de las colmenas completamente aniquiladas, niños huérfanos deambulando por las calles sin padres ni tutores, robando y engañando o prostituyéndose para poder subsistir, veteranos de guerra tullidos e inútiles para poder trabajar en los campos o terrazas, campesinos asesinados y mercaderes completamente arruinados, ése es el tributo que la Sombra dejó tras de sí. En total, casi cien mil muertos en el bando de la Luz, y unos doscientos sesenta mil en el bando de la Sombra, contando bajas militares, civiles, fuego cruzado y venganzas étnicas entre Sidhe oscuros y miembros silvanos de los clanes de Bosque Negro. Como Muh Anuih dijo al final de la contienda: “sólo Phaion sabe si todo este sufrimiento, todo este dolor y duelo en Occidente no ha sido una consecuencia de nuestra soberbia, al creernos firmemente convencidos de que podríamos vencer al Destructor solos, cuando todos juntos es la única manera de ponerle en fuga”.

Dahkirih Terdhaim Loan (1.496-1.556): es llamado también “el tiempo de las lágrimas”, pues la posguerra subsiguiente fue desastrosa para todos los pueblos libres, no sólo por las pérdidas humanas o económicas, sino por la decadencia ideológica, civil y administrativa, las medidas jurídicas y locales para subsanar la crisis que desencadenaría este desastre fueron insuficientes, y en las colmenas, por primera vez en toda su historia, los refugiados, los exiliados y los supervivientes empezaron a pasar

hambre. No se sabe si fue un “castigo divino” o una consecuencia de la presencia del Destructor en Occidente, pero la verdad que las cosechas fueron escasísimas, y una sequía horrenda se extendería por los campos y terrazas de cultivo, los animales de granja morían de inanición, y sus dueños y criadores, desesperados, se veían obligados a matarlos como medida de última necesidad... pero lo peor fue la **Plaga (1.500-1.530)**, que por primera vez, debilitados por la falta de alimentos sanos y las malas condiciones de vida, se cebaría en los Silfih Anuih, dejando barriadas enteras llenas de pilas de cadáveres y refugiados afectados, entre los cuales había una inmensa masa de Boltariann, Medianos y Torgemos. Aunque las medidas introducidas por el Consejo de Ancianos y las Madres de colmena, así como el Parlamento, creando los albergues, los orfanatos para los niños sin padres o los comedores públicos para los mendigos y “sin techo” resultantes de la terrible crisis financiera y económica, son bastante buenas y llegan a tiempo para evitar un desastre civil y una despoblación de las principales colmenas y ciudades-estado, se produce un éxodo masivo de las urbes al campo, en donde la vida rural y la separación entre aldeas y colonias pequeñas garantiza una mejor salubridad y sanidad, así como una calidad de vida mayor, ya que las barriadas marginales son suburbios que donde se hacinan miles y miles en muy malas condiciones y muy poco espacio disponible, además, la mendicidad, la delincuencia, la prostitución y el mercado negro o las mafias se ceban sobre estas desfavorecidas zonas, separadas de los barrios más ricos, como los mercantiles, los religiosos o los políticos, y el acceso a las termas y baños públicos, sólo está permitido a los que pueden pagar el servicio, ya que está regido por empresas privadas y usureros que introducen en sus servicios la presencia de concubinas, proxenetas y en esos lugares, se reúnen mafias locales, mercaderes que cierran transacciones o servicios de embajada y espías de todo tipo. Ennael Amassioh II, recibe en breve la noticia de la muerte del Rey de Reyes (1.525), que ya estaba en avanzado estado de vejez y en los límites vitales de su estirpe y raza, por lo que la Corte de Amayanih-Indalah celebrará una exequias dobles, en la Ciudad Bajo la Piedra y en Rhiyanah, en donde se le levantará una columna en su honor y en la de Ennael Amassioh II, el “príncipeps”, conmemorando las hazañas de la Dahkirih Terdhaim Aman, y comenzando las tareas diplomáticas para unas reuniones con los principales de Bosque Negro, el Lago Plateado y el Amán, lo que se vendrá a llamar el **Concilio de los Reyes (1.525-1.530)**, en el que se discutirán asuntos tan importantes como la sucesión del Trono de Piedra, la instauración de una nación silvana entre las Dríades y los Sidhe de Bosque Negro, la elección de un Rey Sidhe y la revisión del sistema parlamentario y de sufragio de las ciudades-estado, pues el método de voto ha resultado inválido, ya que hay barriadas que son condicionadas a votar en masa por los candidatos de los Silfos de Poniente, incluso intimidadas las minorías étnicas y sobornados los magistrados para garantizar la permanencia de los diputados elitistas en el poder. Por ello, se declarará en todo el Amán un **estado de emergencia nacional**, debido a la presencia de la plaga y a la mala situación de las instituciones públicas, la corrupción del Estado y la decadencia política y económica, por lo que el “príncipeps” recibirá el título de Capitán de Occidente (1.527), y se le otorgará el poder militar en todo el territorio Madi Silfih, además de ser “cónsul jurídico, Jefe del Estado y Tribuno del pueblo”, comenzando con una serie de reformas, bandos locales y leyes y disposiciones recogidas en el **Código de los Sabios (1.529)**, que será ratificado y sellado por los principales, esto es, los príncipes Sidhe, Kothianos, los Tribunos Boltariann y Medianos, las Dríades y los miembros del Consejo de Ancianos y las Madres de colmena. Los Silfos de Poniente sufrirán un proceso por alta traición, debido a los acontecimientos vividos durante el incidente en el que Muh Anuih hizo acto de aparición, y este procedimiento legal los inhabilitará para siempre de sus cargos, mandatos y representaciones legales, pues eran juristas, abogados, senadores, tribunos y hasta jueces, por lo que los clanes y familias de élite relacionadas con este movimiento caerán en desgracia a partir del 1.530, refugiándose en sus antiguas mansiones y haciendas, dedicándose al comercio y al negocio privado, exiliados en su propia tierra, sin voz ni voto para la política ni los asuntos públicos,, esto creará un resentimiento en ellos indescriptible, un resquemor que generará un odio ciego contra el prínceps y contra el propio Muh el Agorero, aunque de momento se quedarán en el olvido y en las sombras, esperando el mejor momento para atacar al Estado y volver a la vida pública desde Skoplosh. El Parlamento, limpio de la presencia de los elitistas y dispuesto a trabajar en los distintos aspectos de la nueva Carta Magna, nombrarán finalmente a Ennael Amassioh II con el título de **Impeth Hemriuo**, esto es, **Emperador de Occidente**, por lo que él y sus descendiente designado por el Senado o por el Parlamento tendrá poderes legislativos, ejecutivos y militares, la Jefatura del Estado y un asiento de honor en las reuniones y sufragios de los Tribunos, de los cónsules militares y de los magistrados civiles. Sin embargo, el Emperador deberá atenerse a las decisiones del Parlamento, del Senado, del Consejo de Ancianos y de las Madres de colmena, que pueden elaborar en caso de necesidad mociones de censura contra él si sus decisiones, parlamentos o embajadas son improcedentes o injustas, evitando así que la figura del Emperador se corrompa y degenera con el tiempo, como ha pasado a las instituciones occidentales y los Silfos de Poniente.

El Profeta de Occidente (1.420-1.558): nacido de una familia marginal y humilde de Silfos procedentes de los barrios bajos de Rhiyanah, **Muh Silfih Anuih** es un joven Silfo débil, ciego y malnutrido que verá la luz en una ciudad llena de desheredados, hambrientos, oprimidos y desesperados, que se dan a la mendicidad, la delincuencia o la prostitución para poder subsistir, y en donde el día a día es lo más importante. Como sus padres morirán de hambre y frío en los primeros años de su infancia, Muh Anuih se verá impelido a deambular por las calles, mendigar el pan o suplicar comida en los albergues y en las iglesias, en donde comenzará a oír la palabra de Phaion, algo que le fascinará y dará fuerzas para sobrevivir en las más penosas condiciones de vida, al lado de los hambrientos y los necesitados, pero no es hasta que viaja a Skoplosh (1.475), en los preliminares a la Dahkirih Terdhaim Aman, cuando logra ver realmente “el grado de opulencia, decadencia y maldad terrenal a la que han llegado los Himi Silfih Anuih con el paso de las generaciones”, como declarará el con sus propias palabras al ver semejante espectáculo. Todavía no ha perdido la visión, aunque no tiene ese sentido muy desarrollado, pero lo suficiente como para percatarse de que “el mundo necesita de un cambio moral y espiritual, un camino distinto de bondad, justicia y plenitud, de paz y de compasión y humildad, pero ese camino no puede andarse sino es mediante el testimonio y la Fe en el Supremo Hacedor”. Sus viajes por las colmenas le ayudarán, aunque viviendo en albergues y al lado de leprosos, harapientos y desheredados como él, llegar a conclusiones sorprendentes, hasta que un terrible invierno del 1.477, unos desalmados pertenecientes a la élite de la ciudad-estado de Rhiyanah le darán una paliza inmensa, simplemente porque es un paria y un “sin techo”. Debido a su fragilidad física y a su mala nutrición, caerá en un estado entre la vida y la muerte, por lo que permanecerá atendido por monjes de un monasterio phaionita desde el 1.477 hasta bien entrado el 1.478, siendo bien alimentado y dándole el apoyo y las fuerzas necesarias para servirse de nuevo por sí mismo y valerse para salir al mundo. Pero, lamentablemente, habrá perdido la vista en este proceso humillante, y se refugiará en la lectura de los libros y códices o pergaminos que el monasterio posee en sus bibliotecas, pues muchos de ellos poseen una escritura en relieve que le permite al invidente adivinar su contenido, adquiriendo una vasta cultura terrenal y sacra, una formación que hasta el momento no había tenido debido a su precaria situación económica y mala cuna de nacimiento, poniéndose a la altura del padre abad y de los más sabios en muy poco tiempo, pues es un portento intelectual y un maestro en teología y asuntos filosóficos, hasta tal punto, que los miembros de la Academia acuden a disertar y discutir con él sobre temas de todo tipo, llegando a revelaciones y deducciones siempre encaminadas por la luz del conocimiento a través de la Fe en Phaion. Desde 1.478 hasta 1.480, permanecerá al lado de los monjes por un tiempo de curación e inspiración, y le ofrecerán el cargo de abad a la muerte del anciano prior, pero Muh Anuih la rechazará y se echará de nuevo a las calles, aunque ya con una fama y una reputación indiscutibles, por ello, las universidades, academias y centros docentes le ofrecerán cobijo, alimento y material de estudio con el que aumentar su formación y su cultura general, que no hace más que crecer y crecer. Es en los años siguientes en los que se retira a unas cavernas en las afueras de Rhiyanah, en donde vive como un eremita, hasta su famosa intervención el Parlamento en el 1.483, la que supone la caída en desgracia de los Silfos de Poniente, precisamente aquellos que le dieron una descomunal paliza en las calles de la capital de Occidente. A raíz de su profecía, se ganará el sobrenombre de **Muh el Agorero**, y muchos temerán su presencia, pues de su boca saldrán tremendas verdades y profecías, a pesar de que la gente lo respeta y lo sigue de cerca, habrá responsables civiles y militares que lo eviten, no vaya a ser que la huella de sus predicciones les marque a ellos también. A pesar de ello, comenzará su predicación mística por todo el territorio occidental, sentando las bases de lo que se llamarán los **Papiros de Muh**, una serie de códices, manuscritos y pergaminos con salmos, plegarias, visiones, profecías y parábolas que contendrán el pilar fundamental de la Fe de la iglesia de Phaion, y que la Ecclesiarquía de Phain asumirá inmediatamente, ya que consideran al Agorero como un “auténtico e inspirado profeta del reino celestial, un enviado por la causa de los pobres y los necesitados”, incluyéndose su testimonio dentro de los libros sagrados del culto oficial a partir de siglos posteriores. Centenares de Silfos, madies y antiguos Silfos de Poniente le seguirán, aprenderán de él sus lecciones de austeridad, simplicidad, humildad y bondad y amor universales, pero sobre todo, centrará su palabra en torno a la figura del Supremo Hacedor, lo que le elevará a la categoría de “santo”. Se entrevistará en varias ocasiones con el Emperador de Occidente, con el que tendrá interesantes conversaciones, pero “rechazará siempre el lujo y el boato de las celebraciones oficiales, prefiriendo el frío y el silencio de su caverna y residencia habitual”. A partir del periodo comprendido entre el 1.490 y el 1.520, recorrerá los centros médicos y sanatorios en donde agonizan los enfermos de la Plaga, la cual, misteriosamente, no afecta para nada al Agorero. Sus atenciones y palabra para con los débiles, los necesitados y los enfermos le llevará a visitar todas y cada una de las ciudades-estado, incluida Darenn, en donde reprochará a los estudiantes y artistas de esa villa veraniega “la concupiscencia y decadencia de sus vidas muelles y placenteras, dedicadas al ocio y a degeneración de sus talentos artísticos y al servicio a los instintos primarios”. No criticará para nada las artes, ni las ciencias, ni el ocio, pero sí los burdeles, las tabernas en donde “se

bebe hasta el amanecer sin cuento ni límite, dándose a vicios aún más denigrantes y peores si cabe a ojos del Hacedor”, llegará a crear algunos enemigos entre los docentes de la Universidad de Darenn, que no comprenden su “puritanismo ni su mística eremita comedora de saltamontes”, por lo que se alejará triste de la colmena, ante la incompreensión y la mala fe de sus lugareños, “que prefieren los festejos nocturnos y los placeres terrenales a la palabra del Creador, alejándose de la Luz”. En su predicación e itinerario, se llegará a Phain en el 1.521, en donde será recibido como un “santo y profeta de Phaion”, las gentes lo aclamarán como “maestro y guía espiritual de las masas y los pobres, los desheredados y los necesitados”, por lo que muchos abandonarán los monasterios, abadías y centros religiosos para escuchar sus palabras y regresar “completamente transformados a ojos de los mortales y del Hacedor”. La competencia que la presencia de Muh Anuih hace a la Ecclesiarquía, que ve que de “la predicación del Agorero puede surgir un cisma religioso que unifique a los creyentes bajo una misma bandera y una misma Fe, sin fronteras ni diferencias de raza, sexualidad o nacionalidad”, como declararán en sus escritos algunos obispos y abades de Phain, llevará a la Orden de San Bartolomé a intervenir en los actos públicos en donde predica en las plazas Muh Anuih, investigando sus declaraciones y tratando de buscar palabras que lo relacionen directamente con un “intento de rebeldía y desobediencia contra la Ecclesiarquía y la Fe”, pero, lamentablemente para los obispos y prelados, hasta los propios templarios se quedan anonadados con las palabras del profeta ciego, y le dejan estar en paz, aunque finalmente, le recomiendan “seguir con sus viajes y predicaciones en otros lugares en donde se le necesite más que Phain, una nación en donde la Fe y la gracia divinas están plenamente instaurados”, es decir, que se le echa con buenos modales. En 1.529 se acercará a Ennaeliah a felicitar al Emperador por su nombramiento y el cumplimiento de su profecía hecha en el inicio de la Dahkirih Terdhaim, por lo que muchos le tendrán un respeto más que supersticioso, un miedo a que sus palabras los condenen o a que sus profecías los señalen... sus seguidores no hacen más que crecer y crecer, y los estudiosos de teología comienzan a estudiar sus escritos y sus sentencias, calificándolas de “iluminadas y conforme a la Fe del Supremo Hacedor”. Pero el lujo y la opulencia de la Corte “le pesan como unas cadenas invisibles”, marchando a las fronteras de Lago Plateado, en donde los responsables y mandatarios Sidhe le recibirán con honores de embajador, pero los que rechazará, aceptando sin embargo algo de comida, refugio o vestimenta y utensilios de primera necesidad, como siempre, con una humildad a prueba de toda duda. Llegada la estación veraniega del 1.540, se desplazará desde Lago Plateado hasta Bosque Negro, intentando extender su mensaje por las tribus de Sidhe y Dríades, pero éstas y sus habitantes poseen una serie de creencias animistas y deidades tribales que no coinciden con la Fe de la Ecclesiarquía o del Supremo Hacedor, y aunque están autorizadas como el culto a los antepasados por parte de los Kothianos, chocan directamente con las tradiciones chamánicas y drúidicas del pueblo silvano. Los jefes de los clanes y las tribus le conminarán a que se marche, especialmente los responsables de los cultos animistas y chamánicos, afectados por sus predicaciones por todo Bosque Negro, a lo que Muh Anuih responderá “en realidad, vosotros que presumís de poseer las tradiciones más antiguas, rechazáis al Supremo Hacedor, que es el más antiguo y perfecto de todos los espíritus, y la voz que impulsa la creación”; aun así, surgirá un pequeño reducto de fieles a Phaion en Bosque Negro, unos Sidhe que recibirán a partir de ahora el nombre de **Sidhe Plateados**, una etnia que comenzará a extenderse y asimilar toda la cultura silvana y transformarla bajo el marco de la “nueva Fe”, que es en realidad una reforma de la “vieja Fe”. Muh Anuih y sus discípulos saldrán de Bosque Negro, dejando una comunidad de creyentes bastante numerosa sobre el 1.550, viajando de nuevo a las ciudades-estado, en donde serán recibidos de buen grado, ya que en Occidente, él y sus seguidores son tratados con sumo respeto y atención por parte de “sus hermanos pequeños”, como suele llamar a sus compatriotas Madi Silfih. Tras evangelizar todo lo posible en esas lindes, se marcha de nuevo rumbo a Phain, pero tuerce sus pasos camino a la frontera de Doria, por lo que muchos de sus discípulos darán media vuelta aterrados, ya que ésa es “tierra de perdidos y traidores, madre de conflictos y perdición, lugar de pánico y sombras, término de toda libertad y comienzo de toda esclavitud”. El intento de llevar la palabra del Hacedor a la nación maldita, será el final de la carrera religiosa y mística del “profeta de Occidente”, aunque algunos dhorianos salvajes lo escucharán, indignados como están del dominio funesto del Destructor sobre sus vidas y sobre sus aldeas, sus ciudades y sus villas y tribus, que ya no son libres, sino sirvientes y esclavos del Culto Negro y sus decadentes hechiceros y chamanes Kieri. Algunos de los más fieles discípulos e incondicionales le han seguido, pero otros han preferido correr a caballo y raudos hasta Rhiyanah, informando al Emperador y a la Corte de las intenciones altruistas de Muh Anuih, pero que es un suicidio en toda regla “predicar la Fe en tierras del Destructor, es una invitación a que Akeless y sus seguidores acaben cruelmente con la vida del Agorero, o lo que es peor, que lo usen como rehén o lo torturen y maten de una forma oprobiosa y horrenda”. Hacia el 1.556, ya hay una legión comandada por el propio Emperador y sus cónsules camino de Doria, pero las malas condiciones en la que se encuentran las tropas, la ruina económica de la posguerra y el mal tiempo del invierno de ese año impiden la partida de los efectivos de la Alianza hasta 1.557, año en el que se enteran de que los sicarios

del Culto Negro han sitiado una aldea en la frontera, una aldea en la que se haya predicando Muh Anuih... en la primavera del 1.558, cuando las tropas están ya a las puertas de Doria, una hueste oscura estará marchándose de la aldea, y en torno a ella, estarán crucificados y empalados todos los seguidores de Muh Anuih, menos el Agorero, al que habrán sepultado después de apedrearlo, matándolo ritualmente en una lluvia de guijarros lanzados por los principales Sidhe oscuros y los chamanes del Culto Negro. Tratando de recuperar el cuerpo del caído Muh, Ennael Amassioh II se ensangrentará las manos al cavar desesperadamente, y sus oficiales lo ayudarán, hasta que, finalmente, encuentren el cuerpo del místico bastante maltrecho y destrozado, pero aún con algo de vida. Entonces, será cuando Muh se despida de todos los presentes, incluido el Emperador con una bendición, diciendo: “He fallado a los ojos de mi Señor, pues quería llevar el Amor universal y su misericordia a todos los vivientes, y no he podido debido al odio arraigado en el corazón de los Hombres”. Acto seguido, como les sucede al morir a todos los Silfos, Muh Anuih se desintegrará en manos del propio Emperador, que, poseído por la rabia fruto del legado maldito de los Elokaiois, ordenará a su legión “marchar sin descanso ni término al encuentro del Enemigo, al encuentro con los asesinos de la Luz de Occidente”, por lo que llegará rápidamente al encuentro con los Keni Dhorianih y Sidhe oscuros o chamanes tenebrosos procedentes de esa hueste, aniquilándolos por completo en los **Campos de Tarbea (1.558)**. En el curso de la contienda, en la que los Madi Silfih y los Silfos estarán poseídos por una rabia de combate increíble debido al inmenso crimen cometido por los herejes del Culto Negro, no harán prisioneros, no dejarán vestigio alguno de los supervivientes, y rematarán a todos los Kieri maltrechos o malheridos, acumulándolos en un túmulo y quemándolos acto seguido en un sólo día. Se habrán enfrentado sesenta mil dorianos salvajes a unos treinta mil hombres de a pie y diez mil de caballo, una legión occidental en tiempos de paz, sin los refuerzos procedentes de los reclutamientos habituales en tiempos de guerra, por lo que las noticias de la tremenda masacre de bersékeres y soldados del Este llegará a oídos de Akeless, que tendrá miedo de la ira del Emperador. Regresando a Rhiyanah con los despojos y cadáveres de los santos que acompañaban a Muh Anuih, el Emperador decretará unas exequias oficiales en memoria de Muh (1.559), retirándose con su madre política a Darenn, en donde no querrá saber nada más de guerras, asuntos oficiales o reuniones diplomáticas en mucho tiempo.

El Resurgimiento (1.558 en adelante): pasados los ciclos solares, la labor de las reformas estatales iniciadas por Ennael Amassioh II darán su fruto y resultados adecuados, liberando al pueblo de impuestos o tasaciones injustas, creando una prosperidad creciente y una natalidad acelerada, la cual subsanará el tremendo impacto de la Plaga, las hambrunas y las malas cosechas, misteriosamente, las terrazas darán muy buenos frutos a partir de esas fechas, y la abundancia del campo y la ganadería, atraerán jornaleros y refugiados a las fincas rurales de los latifundistas, que verán en la vida campestre una fuente de ingresos más segura y un modo de vida más sano y relajante que el de las grandes urbes, en donde todo es conspiraciones políticas y competencia por la carrera civil y pública de los tribunos, los magistrados y los diputados, senadores o miembros del Consejo, pero, tras las reformas del Emperador, los tribunales no perdonan los casos de corrupción o de malversación de fondos públicos, tratos de favor o tráfico de influencias, por lo que los imputados en estos casos son exiliados de inmediato, obligados a renunciar a su mandato y a retirarse a sus posesiones o fincas en el extrarradio de la metrópolis. El caso es que decenas de estos antiguos magistrados, son Silfos de Poniente, que prefieren ya las delicias de la actividad mercantil y el comercio marítimo, por lo que emprenden grandes proyectos de construcción naval, mejoran las técnicas de calafateado e invierten grandes sumas en la investigación de la navegación y equipamiento de los astilleros y puertos de las Rías de Neniadhaneh, hasta el punto de que aparecen los primeros navíos de alta mar y desaparecen los trirremes y los antiguos barcos de navegación por cabotaje. Mientras tanto, los Kothianos, en colaboración con mercaderes procedentes del continente sureño, han descubierto las técnicas del trabajo con el hierro dulce, por lo que sus avances en armamento militar son alucinantes, revolucionando el arte de la guerra y el equipo de las legiones occidentales, que ahora cuentan con un inmenso número de reclutas y voluntarios que cobran un salario del Estado, esto es, son mercenarios profesionales, aunque a veces este salario no cubre más que las necesidades mínimas, y hay que recurrir al saqueo y el pillaje para suplir la soldada de los reclutas, algo que no será contemplado en los registros oficiales, pero sí en algunas crónicas posteriores de los dhorianos y phaionitas. El Imperio está resurgiendo como una potencia completamente renovada y reformada, las tareas de reconstrucción hacen que existan hasta seis legiones operativas y seis cónsules en tiempos de paz, algo nunca visto, y que el Imperio Negro, en estos momentos reforzando su campaña militar al enviar refuerzos a tierras extranjeras de un continente nuevo y desconocido, carece de los medios militares y humanos como para atreverse a una nueva “guerra total”. Por el momento, los cónsules de Occidente no tienen pensado una acción de “castigo” contra sus archienemigos, pero las miradas se centran en Doria, ya que es un protectorado del Imperio Negro, y una colonia maldita llena de Kieri y Keni Kieri, los despreciables mestizos de dhorianos y Colmillos Afilados. Además, toda Doria

es “una gigantesca blasfemia al servicio del Culto Negro”, y el asesinato de Muh Silfih Anuih es clamado a voces como una de las “mayores afrentas de toda nuestra historia, la cual ha de ser respondida en consecuencia”. Por ello, aunque las legiones de momento no tienen pensado un ataque preventivo contra Doria, los presupuestos y el alzamiento de las ciudades-estado prefiere esperar un mejor momento para atajar la crisis económica y social y dedicarse por completo a la reconstrucción, mejora y repoblación de las colonias, ya que las bajas han sido innumerables y hay un inmenso número de adolescentes y niños por educar y preparar por las escuelas y Academias, para ser los nuevos Himi Silfih Anuih.

En Amayanih-Indalah, una vez más, los príncipes no se ponen de acuerdo para nombrar un Rey de Reyes, y prefieren centrarse en la gobernabilidad de sus clanes, la atención de sus negocios de metalurgia y cantería o albañilería, lo que realmente les da beneficios y les mantiene como una de las naciones crecientes y que mejor han sobrellevado la decadencia de la Dahkirih Aman. La tendencia de los clanes familiares a que los varones tengan entre dos y tres esposas para asegurar una descendencia numerosa y fructífera, hace que muchos Kothianos adultos dediquen un tiempo a la vida familiar y la crianza de sus hijos, transmitiéndoles los conocimientos de una generación orgullosa, victoriosa y que alcanzará el esplendor junto a los pueblos libres y Occidente, bajo la protección de la Alianza y el Emperador. Mientras tanto, en Phain, los condes y marqueses piensan en nombrar un **Rey de los Hombres**, un auténtico monarca sacralizado por la Ecclesiarquía y bautizado con las costumbres y creencias religiosas, así como entrenado para ser Jefe del Estado y administrar desde su trono real todos los asuntos de sus vasallos, copiando el sistema piramidal de los Sidhe o los subterráneos, pero dando inmensa importancia a los obispos, la Orden de San Bartolomé y respetando los tratados de paz y colaboración con Occidente. Además, se sienten desplazados por la inmensa importancia y peso del Emperador, que está concentrando gran parte de su poder y presupuestos en la protección de Sidhe, Boltariann, Medianos y Silfos, Kothianos o Dríades, dejando aparte, aislados a los mortales, como si fueran un “pueblo menor”... esto originará discrepancias con los embajadores y observadores occidentales, o procedentes de la Ciudad Bajo la Piedra o Bosque Negro, y especialmente los obispos y cardenales phaionitas, que consideran la predicación de Muh “poco más que una herejía de la verdadera Fe, una adaptación personal hecha por un místico y mártir occidental, al que admiramos, pero al que no entendemos demasiado”. La división entre el culto occidental, las costumbres animistas de Bosque Negro y las tradiciones chamánicas Sidhe son “irreconciliables” para los patriarcas eclesiásticos, que acatan el poder y la majestad del Imperio, pero no toleran los preceptos y fundamentos de la Fe en las ciudades-estado. Por ello, **Los Papiros de Muh**, una importante colección de parábolas, meditaciones, profecías y códigos escritos con todo lo dicho y enseñado por Muh Silfih Anuih, así como su biografía o actos de piedad y experiencias terrenales, son borrados de las crónicas y los anales de la Ecclesiarquía, como si nunca hubiera existido este personaje histórico, negando para siempre la heredad del legado espiritual de Occidente y las raíces culturales entre madfes y phaionitas, un paso más para la herejía religiosa, militar y política que separará a los mortales de los pueblos libres en edades y etapas posteriores, y les convencerá de una “verdad” manipulada por los señores feudales y los marqueses, interesados en ser los protagonistas y “representantes de Phaion” en Rhum. Por el contrario, en Occidente, el legado de Muh es una herencia luminosa y esperanzadora, que transformará plenamente la sociedad occidental, alejándola de los vicios y la corrupción estamental e institucional, sentando las bases de una nueva filosofía, teología y manera de entender el mundo y la existencia misma, un legado del que surgirán movimientos religiosos, místicos y excisiones o cismas y sectas proféticas, pero que todas finalmente convergirán en el misticismo, el servicio al Supremo Hacedor, la humildad, la caridad y en el amor incondicional al prójimo y a la Luz. Este soplo de aire fresco filosófico y teológico dará al Emperador la fuerza humana, social y política necesaria para proseguir con sus reformas, por lo que en el **Concilio de Rhiyanah (I.565)**, se aceptarán una serie de pergaminos, tratados y manuscritos de los principales pensadores, artistas y científicos de las Academias y escuelas más importantes de la historia del pensamiento occidental, incluidos los Papiros de Muh, iniciándose lo que se vendrá a denominar **Escuela de la Tradición**, una inmensa condensación de todo el saber y conocimiento universal del mundo conocido y que los principales entre los miembros del Senado, el Parlamento y el Consejo de Ancianos ratificarán como “educación obligatoria para todo aquel que quiera vivir conforme al Amor Universal y los decretos del Supremo Hacedor, gobernar a su pueblo equitativamente y dirigir los impulsos de sus congéneres hacia los deseos del pueblo, no de los caprichos de los mercaderes y especuladores del mundo”. Hasta el Emperador comenzará una serie de estudios personales acerca de la Tradición, pero no los completará, ya que sus años comenzarán a sentirse cansados y la edad se le echará encima, pero Ennael Amassioh II, aunque con sangre maldita de los Elokaios, se le recordará como el primero y más grande de todos los que vivieron después, aunque con excepciones en sus descendientes y algunos de sus sucesores. Se dedicarán fondos especiales a la mejora de la Academia

Occidental de Rhiyanah y Darenn, se levantarán monumentos, termas y baños públicos, anfiteatros y templos dedicados al Creador, se proyectarán circos para los juegos atléticos o los espectáculos de masas, y cuando el Imperio haya comenzado su carrera hacia la eternidad y la grandeza, en el 1.570, Ennael II expirará en su lecho ya anciano y con cabellos blancos y cenicientos, alegando “no he podido hacer en este tiempo de paz ni la mitad de lo que el Gran Arquitecto me encomendó, pero al menos, he sentado un precedente de lo que será en el día de mañana el pueblo Madi Silfih y la Alianza”.

El Círculo de Lago Plateado (1.570-1.580): en los ciclos siguientes, los herederos de los antiguos señores Sidhe de Lago Plateado, el pueblo silvano y Bosque Negro se reunirán según sus tribus, clanes y privilegios de casta, intentando sentar las bases de una “nación Sidhe” o los límites del Alf-Heim, un reino independiente de “suelo sagrado” en el que ni mortales, ni corruptos, ni blasfemos o dhorianos puedan pisar, un sitio en el que mantener una autonomía y una autodeterminación que, aunque manteniendo los tratados de la Alianza y reconociendo al Emperador como “la autoridad suprema y Jefe del Estado Mayor” (aunque durante estos concilios y reuniones especiales, el Trono Imperial permanecerá vacío, pendiente del nombramiento de un sucesor y heredero de la Tradición), “permita a los Sidhe y silvanos establecer sus propios fueros, leyes y tradiciones orales o escritas, levantar sus ciudades, establecer sus fronteras e incluso poseer un ejército estable y dispuesto a la defensa de los intereses del pueblo feérico”. Los Veinticuatro estarán reunidos para intentar entronizar a un sucesor de los antiguos Reyes de los Sidhe, pero no se pondrán de acuerdo, y determinarán por sufragio y con el apoyo de los observadores Kothianos y occidentales o los Tribunos de los Boltariann y los Medianos la candidatura temporal de un **Senescal Mayor**, una versión Sidhe del cargo de Capitán de Occidente, pero sin la majestad del Emperador, aunque podrá “reclutar a sus propias fuerzas y realizar levas de entre los miembros del pueblo silvano, Sidhe y de Bosque Negro y sus aldeaños, reformar las instituciones o aceptar y ratificar las leyes y mandatos procedentes del Círculo de Lago Plateado”. Por ello, en el año 1.575 del calendario occidental, se nombrará a **Elebenn I** como Senescal Mayor de Lago Plateado, casi con autoridad de Rey de los Sidhe, pero sin sus atribuciones sagradas y dependiendo de las decisiones del Consejo de Ancianos y los chamanes del Pueblo Arbóreo, o las líderes de clanes Dríades. Mientras tanto, el Amayanih-Indalah, los líderes de los clanes Kothianos se esfuerzan por sentar a un candidato válido en el Trono de Piedra, pero sus negocios, obligaciones y viajes de comercio por todo el Imperio les mantienen siempre alejados de la Corte y pendientes del avance y evolución de sus inversiones y préstamos a bajo interés, un mercado banquero que a lo Kothianos les está empezando a gustar y está haciendo que muchas familias hegemónicas se dediquen por entero a invertir y financiar talleres artesanales, fábricas textiles y factorías de productos por todo el territorio occidental, así como las forjas y fundiciones en donde experimentan con nuevos metales y con la alquimia en general. Como hijo de Lady Themenniah y Ennael Amassioh II, hay un vástago de casa Elokaio no reconocido, el Silfih Anuih llamado **Asset Amassioh Silfih Anuih**, al cual adopta su abuela, Lady Aletheth Omnih Anuih, poniéndole al cuidado del pensador Silfo llamado **Erobiann Silfih Anuih**, uno de los filósofos, pensadores y dramaturgos más influyentes de su tiempo, y un experto en oratoria, política y metafísica sin igual, el cual orientará al joven heredero de los Elokaio por el buen camino, y le mostrará los senderos de la Tradición, contribuyendo a su aprendizaje adecuado y meticuloso, a dominar el carácter ígneo de la familia, y a domeñar sus instintos en favor de la paciencia, la sabiduría y la lógica, subyugando las bajas pasiones y las ambiciones terrenales en favor de los intereses generales y el bienestar de su pueblo... el joven y pueril Asset muestra una sensibilidad y curiosidad superior a la media, una tendencia al estudio y a la meditación que deja perplejos a sus grandes tutores y mentores, y se habla de él como “un mejor candidato a erudito que a gobernante o guerrero del Ejército Occidental”, por lo que algunos representantes del Senado y del Parlamento lo tachan de “afeminado”, o de “flojo” y hasta “débil para los asuntos de Estado”, pero nada más lejos de la realidad. Como regentes del Imperio Occidental, las Madres de colmena y los miembros del Consejo de Ancianos administrarán los asuntos de las ciudades-estado, centrándose en las tareas de modernización y mantenimiento de los equipamientos urbanos, avenidas, escuelas, academias, baños públicos, calles y el establecimiento de una policía permanente de guerreros entrenados e investigadores especialistas en crimen urbano, para luchar contra las crecientes cofradías del robo y las mafias locales, muchas de las cuales trabajan en la clandestinidad con elementos procedentes de Doria y de los chamanes del Culto Negro, aunque en su mayoría son traficantes y contrabandistas de productos prohibidos, reliquias o sustancias alucinógenas que crean una adicción fuerte y una dependencia mortal. Las bandas de traficantes del alcohol de mala calidad o armas no se librarán de las redadas de esta nueva policía, y se disolverán las milicias urbanas, muchas de las cuales eran sospechosas de colaboración con estas mafias y sindicatos del crimen.

La Era de la Regente (1.570-1.610): Durante esta etapa de transición de la Regencia Imperial de Lady Aletheth Omnih Anuih a la subida al Trono Imperial de Asset Amassioh Silfih Anuih, pasarán cuarenta ciclos solares de empresas reformistas y adecuadas a la sabiduría de la Madre de colmena, que tenían en gran estima los ciudadanos de Darenn, y la seguirán teniendo en muy alta consideración. Las medidas iniciadas por Ennael Amassioh II se verán reforzadas por el Consejo de Ancianos, el Parlamento y todos los cónsules, que alegarán que “la Tradición representa y es en suma la esperanza de nuestra cultura, de nuestras ciudades-estado y de nuestro legado inmediato, sin ella, Occidente se vería abocado a la decadencia moral, institucional y a la corrupción legal, que ha estado minando los cimientos de nuestro Estado y las bases nobles y desinteresadas sobre las que se firmaron los antiguos tratados y pactos con los pueblos libres”. Mientras tanto, en Phain, reinará el monarca llamado **Turon I el Glorioso**, el cual comenzará a reunir en torno suyo a los nobles de la nación mortal, apoyado por el **Cardenal Lobato**, un maduro y ambicioso representante de la Eclesiarquía, que detesta especialmente la influencia de Muh Anuih en las congregaciones phaionitas, y ha presidido personalmente una campaña de desprestigio contra los observadores Boltariann y Medianos, arrinconando a los representantes legales de la Alianza en sus embajadas y negándoles el derecho de inviolabilidad o de inmunidad diplomáticas, con lo que las tensiones crecientes con el Imperio van en aumento, y el recelo de los mercaderes Kothianos, aun más, pues ha habido movimientos en las fronteras de alguaciles que han impedido el paso de mercancías y manufacturas procedentes del Amán en dirección Phain, o viceversa... sin embargo, los tiranos Dorhianos están muy interesados en el nuevo Rey de los Hombres, al que ven una oportunidad de acercarse de nuevo a la nación occidental de los mortales con “buenas intenciones”, por lo que mandan embajadas a Alediah con representantes del pueblo Sidhe oscuro, intentando negociaciones preliminares y “tanteos” acerca de “una gran ofensiva occidental que trata de imponer por la fuerza el poderío militar de la Alianza sobre las vidas y los destinos de todos los dhorianos”. Alertada por los movimientos diplomáticos inadecuados del rey Turon I, la Regente convocará el **Concilio de Darenn (1.580-1.582)**, en el cual se reunirán tanto el Senescal Mayor de Lago Plateado como los nobles Kothianos, los marqueses Sidhe y los Veinticuatro, así como los Tribunos Boltariann y Medianos, los cónsules occidentales y el Consejo de Ancianos y el Senado, pues la situación es muy grave, y no hay un Emperador de Occidente como para que tome la iniciativa en la crisis que está por llegar. Elebenn I, intentando calmar la situación, propondrá una entrevista con el cardenal Lobato, que es el precursor de las iniciativas equivocadas para con el Imperio Negro y la Doria salvaje, plagada ya de Keni Dorianih y de sacerdotes del Culto Negro, una “amenaza clara para todos los pueblos libres, incluso para las libertades de los phaionitas y el futuro de la raza dorhiana”, por lo que Lobato accederá a entrevistarse con el Senescal Mayor de Bosque Negro y Lago Plateado en el 1.583, pero recibirá amenazas, insultos y hasta recriminaciones, tildando a los Sidhe de “herejes animistas” o de “druidas silvanos subdesarrollados”. Llegados a este punto, el Senescal Mayor realizará una leva de voluntarios Sidhe entre el 1.583 y el 1.584, reuniendo casi el potencial de una legión occidental en muy pocos meses, y marchando hacia las fronteras con Phain, acampando muy cerca de los **Campos de Alehtaim (1.585)**. Misteriosamente, saldrá al encuentro de Elebenn I el cardenal Lobato y sus ejércitos, conformados por guerreros phaionitas, bárbaros dorhianos salvajes y hordas de Keni Kieri, lo que ratificará las peores sospechas de todo Occidente, y es que el Rey de los Hombres “está corrupto y ha pactado con el Enemigo una rendición total y absoluta de los phaionitas y la Eclesiarquía al Culto Negro y los saqueadores que defienden al Imperio Oscuro”, por lo que la batalla será rápida y cruenta, en la que la mitad de la legión del Senescal caerá valerosamente, consiguiendo una victoria pírrica, pero que aniquilará por completo las mesnadas del cardenal y acabará con él, cuando la espada del máximo representante de Lago Plateado atraviere el corazón del hereje cardenalicio. Misteriosamente, el cardenal no morirá de ese golpe mortal, lo que indicará que el Enemigo ha hecho la comunión oscura con él, tal y como sucedería en el pasado con Melkart o con los reyes antiguos de Doria. Al regreso a Bosque Negro, informará a todos los príncipes Sidhe y caudillos silvanos de lo que ha visto con sus propios ojos, y entonces todas las voces acudirán ante la presencia del Trono Imperial, en donde se sienta la Regente, implorando “la justicia antigua contra los traidores a la Luz y los servidores de las Tinieblas”, y solicitando una campaña militar contra Phain, usando después esta nación corrupta como plataforma final para la invasión y destrucción de Doria. En su trono tenebroso, el Destructor sonreirá complacido, pues lo que desea realmente es el sometimiento de todos los Hombres, pero primeramente dejará que Occidente destruya a las fuerzas aliadas de Phain, ya que una nación mortal sin mesnadas o señores feudales, es un territorio fácil de reclamar por parte del Imperio Negro... tras meditarlo con sus ministros de guerra y consejeros oficiales, la Regente decretará el “estado de guerra” en 1.587, y se iniciarán los preparativos para una invasión a gran escala de Phain, la primera campaña militar de la Alianza contra un territorio extranjero con vistas a el sometimiento por la fuerza y sin negociaciones o rendiciones válidas. Turon I habrá muerto por aquel entonces, y le sucederá al trono **Turon II el Sinistro (1.588)**, pero no será mejor que su progenitor, pues seguirá manteniendo sus alianzas y tratados con los embajadores Sidhe del Imperio

Negro, con lo que habrá echado ya a perder toda esperanza de rendición o sometimiento a los antiguos tratados de colaboración. Habrá comenzado **Dahkirih Phain (1.590-1.620)**, una terrible y lamentable campaña militar en la que el grueso de la población civil phaionita sufrirá las terribles consecuencias del mal gobierno de sus mandatarios, la traición de sus nobles y la corrupción de las instituciones eclesiásticas, que han pactado con el Enemigo para asegurarse el control y la obediencia de sus gentes. Nada menos que tres legiones partirán camino de Phain, una al mando del Senescal Mayor, otra bajo las órdenes del noble Kothiano **Maese Tareth Pie Fijo**, la última de todas, bajo el auspicio y las directrices del veterano guerrero llamado **Alenko Silfih Anuih**, uno de los más brillantes cónsules de la historia universal de la Alianza y la Primera Edad. Tanto Maese Tareth como el Cónsul Alenko son amigos desde la infancia, e implacables militares y estrategas en el campo de batalla, supervivientes de anteriores campañas menores y escaramuzas en la frontera de Phain y Doria, y conocen perfectamente el territorio y el carácter voluble del pueblo phaionita, con el que tratarán de establecer núcleos de resistencia y sublevaciones contra el poder público y eclesiástico, armando a unos rebeldes mortales que sean capaces de deponer del trono real a Turon II y “proclamar una nueva nación, libre y sensata, y que haya roto sus cadenas, lejos de los planes del Enemigo y de los herederos siniestros de Doria”. Con estos postulados y con el nombramiento militar aún reciente, las huestes marcharán procedentes de Rhiyanah, Skoplosh, Bosque Negro y Lago Plateado, aunque en los contingentes militares de Occidente se ven ya más Boltariann, Medianos o Sidhe que Silfih Anuih, Kothianos o madíes, debido a las consecuencias de la Dahkirih Aman y del lento proceso de recuperación de los pueblos libres y alguna de sus razas.

Dahkirih Phain (1.590-1.610): Tras la caída en desgracia del cardenal Lobato, la Orden de San Bartolomé, al mando del gran maestro llamado **Lord Arethain de Alediah** se declarará desobediente al Trono Real (1.591), por lo que los monasterios, abadías y capillas en las que están destinados los caballeros de la orden serán quemados, sus representantes perseguidos, y la Eclesiarquía creará la institución de la **Inquisición**, o Santo Oficio, con la que juzgará a centenares de novicios, monjes y sacerdotes afines al movimiento de San Bartolomé, barriendo del mapa todo simpatizante o fiel devoto de los caminos de la Sagrada Hermandad, que se refugiará en el invierno del 1.591 en la **Fortaleza del Amanecer**, situada a las afueras de Alediah, a unos tres días de camino en dirección oriental. Mientras tanto, llegarán a la capital los Sidhe oscuros y sus chamanes de la Sombra, los cuales se entrevistarán con el Rey de los Hombres, Turon II, y acaudillarán a los soldados mortales y ejecutarán de inmediato a los oficiales que se sublevarán al ver ya clara la traición del monarca para con su pueblo, el cual prorrumpirá en protestas, revueltas y desórdenes públicos, saqueos y quema de edificios públicos en la **Larga Noche (1.592)**, en la que miles de civiles serán encadenados a las murallas para trabajar en las obras de remodelación y preparación de la defensa de la ciudadela frente a las fuerzas occidentales, y los adolescentes llevados a los altares de sacrificio de los fieles del Culto Negro, que inmolarán diariamente decenas de víctimas inocentes para reforzar el poder oscuro de sus hechiceros y nigromantes. Mientras tanto, Maese Tareth acampará para pasar el invierno en los **Campos de Terdhaim (1.591-1.593)**, y su homónimo Silfih Anuih, el cónsul Alenko, en los **Bosques de Perusiah (1.591-1.592)**, a la vez que Elebenn I, el Senescal Mayor de Bosque Negro, avanza a marchas forzadas hacia Alediah, en donde pretende levantar el sitio con maquinaria de asedio e ingenieros militares Kothianos, especializados en esta clase de fortificaciones, y dotados con los planos de las estructuras y amurallamientos de la capital del Reino de los Hombres, ya que fueron los subterráneos los artífices de esa colosal y sorprendente obra; lamentarán por ello el tener que verse obligados a socavarla y destruirla, pero se ofrecerán a rehacerla cuando lleguen los tiempos de paz. Entonces, Maese Tareth Pie Fijo (pues está cojo de una pierna, y lleva un mástil de madera en su lugar debido a importantes heridas de guerra de la Dahkirih Terdhaim Aman), recibirá el ataque de los salvajes dhorianos de esos lares, que se agrupan en pequeñas hordas saqueadoras y forrajeras, masacrándolos en varias batallas, acaecidas desde el invierno del 1.591 hasta el verano del 1.592, en las que perderá hasta un tercio de sus fuerzas, pero las bajas enemigas se contarán por miles, y el daño recibido por Doria, será aún mayor, ya que ya no posee ni los medios ni la logística necesarias para hacer una guerra moderna y convencional, y depende directamente de los envíos y suministros del Imperio Negro, debilitado por la campaña del continente del Sur, que está sangrando los medios y logística de las hordas acampadas en Phain. Por su parte, el cónsul Alenko derrotará a los Sidhe Oscuros en dos grandes escaramuzas, entre el 1.591 y el 1.592, llevándose por delante gran parte de las hordas de Kieri y Keni Kieri que le mandan los chamanes oscuros, pues el armamento occidental se ha modernizado demasiado para la situación del mundo conocido, y los daños que causan, son terribles, incluyendo las lanzas solares de los infanteros Silfih Anuih, que ya son de hierro colado y están reforzadas por el Eukhamo lobo, lo que las convierte en unas puntas de asta muy difíciles de frenar y que contra las cargas suicidas de los bersékeres son letales, sembrando gran cantidad de bajas antes de que un sólo Silfo caiga en el campo de batalla. Mientras tanto, Elebenn I comenzará el sitio de Alediah (1.592-1.610), en el que se necesitarán una logística y

mantenimiento constantes, pues serán levantadas grandes torres de vigilancia, empalizadas, fosos y zapas o trampas para evitar la llegada secreta o subterránea de refuerzos a la ciudadela y la huida de los civiles, pues, aunque es un “método cruel y arriesgado, asegura que las masas phaionitas traten de sublevarse dentro de la capital, provocando con revueltas la caída de Turon II, y con ello, el fácil sometimiento de toda la ciudadela”. Pero aunque las esperanzas de la Alianza son alentadoras para con los ciudadanos de Alediah, no tanto para el rey Turon II y los representantes de la Ecclesiarchía, que desean recibir la “comuni3n oscura” con Akeless el Destructor y ser inmortales, como lo fueron algunos reyes dorchianos en el pasado remoto o el legendario Melkart el Despiadado, el cual “todavía vive en un lejano continente al Sur del mundo conocido”; todos estos nobles, prelados y el propio monarca ven a los ciudadanos de Alediah como un “combustible para las hechicerías del Enemigo, un mal necesario para adquirir la verdadera majestad y libertad lejos de Phaion y las mentiras de Occidente”, por lo que los obispos y abades fieles al Trono Real se convertirán al chamanismo oscuro, y mandarán derribar las estatuas del Supremo Hacedor en la Gran Catedral de Alediah, sustituyéndolas por imágenes sacrílegas de demonios, aparecidos y Generales de la Sombra, los Cuimi Kieri. Habilitarán el altar mayor como mesa del sacrificio, y los desdichados jóvenes de Phain sufrirán “las terribles consecuencias del mal gobierno de su monarca, la traición a la Alianza y al Dios verdadero”. En primavera del 1.593, el c3nsul Alenko y maese Tareth se darán la mano en los **Bosques de los Malditos (1.593)**, formando un solo contingente que avanzará por la frontera dorchiana, arrasando las fortalezas que en su día construyera el más grande de los tiranos de Doria, y no dejando piedra sobre piedra, destrozando los cubiles de cría de Keni Kieri y liberando muchas aldeas de bárbaros salvajes, que están hartos del Culto Negro y de las “viejas costumbres”, y “desean vivir tal y como se hacía en Phain” hasta la traición de Turon II. Alenko, sin embargo, no es tan optimista con los bárbaros, pues “han permanecido fieles al Imperio Negro todo este tiempo, y su lealtad es cuestionable en todo momento”, y continúa devastando las guarniciones de Kieri, matando a todos los guerreros oscuros que encuentra a su paso, incluso da órdenes para acabar con las crías de esa raza, ya que “son los detestables cachorros de un Enemigo que los engorda con las entrañas de nuestros caídos desde la más tierna edad”. Miles de crías Kieri y Keni Kieri son ejecutadas de inmediato y en la campaña de “limpieza étnica” de Doria, por lo que los bárbaros dorchianos de sangre humana no impiden que esto se realice, ya que están hartos que “sus tierras y sus aldeas sean el campo de alimentación y entrenamiento de estos odiosos señores y tiranos”. Indignados con el proceso de purificación al que está sometiendo la frontera dorchiana, los caudillos salvajes principales reúnen lo más parecido a una legi3n que pueden encontrar, enfrentándose a Alenko y Maese Tareth en **Iglorenn (1.594)**, en los **Llanos del Lamento (1.595)** y en **Darbass-Loreth (1.596)**, resultando aniquilados y comenzando la antesala de lo que se llamará después la “campaña dorchiana”... aunque la increíble capacidad bélica del c3nsul Alenko es admirable, recibirá una derrota en **Akiliah (1.597)**, ya que los conocimientos del terreno de los salvajes son inmensos, y en esa provincia menor “hay unos desfiladeros y cuevas que permiten a los lugareños hacer una guerra de guerrillas sucia y equilibrada hacia el bando del defensor”. Finalmente, los caudillos dorchianos y algunos lugartenientes Sidhe oscuros darán la cara en la gran batalla de **Spotoss (1.598)**, en donde la flor y nata de la caballería y arquería dorchiana, así como los contingentes de bersékeres más grandes jamás conocidos en la historia, carros o cuadrigas de guerra y jinetes de serpientes menores chocarán contra las fuerzas occidentales, entrenadas en una guerra moderna, equipadas con armamento superior y comandadas por uno de los generales más brillantes de todos los tiempos. Maese Tareth caerá muerto en combate, pero como afirman los anales “rodeado de tan inmenso número de cadáveres, que jamás guerrero Kothiano alguno pueda decir que alguien combatió sobre una montaña hecha con aquellos a los que mataba a cada momento”, pasando a ser uno de los generales subterráneos más venerados y respetados por la Tradici3n y los anales occidentales y del Amán, así como un “antepasado venerable” para el culto de Amayanih-Indalah. Mientras tanto, en Alediah, las cosas son peores de lo que parece, pues tanto Turon II como sus nobles han alcanzado el rango de lichs mediante la hechicería y las maldiciones del Culto Negro, convirtiéndose en unos seres a medio camino entre la vida y la muerte, sin alma y sin escrúpulos, que levantarán con los cadáveres de los caídos un ejército de muertos vivientes, quimera no muertas y aberraciones alquímicas armadas y latentes, que esperarán la entrada de los conquistadores en Alediah para darse un festín letal con los atacantes de la gran muralla, que no sospechan lo que se está fraguando en el interior de la ciudadela. Los ciudadanos libres se refugiarán en las catacumbas, en donde les darán caza los Sidhe oscuros y cazarrecompensas al servicio del Imperio Negro, y aparecerá una nueva clase de siervos de la Sombra, los **ejecutores**, “una especie de espectros de tinieblas y muerte, que son capaces de transportarse a través de los muros y del suelo, luchar con mano diestra y ser inmunes a las flechas y los ataques más brutales”. Los ejecutores serán la mano derecha de la guardia de honor del rey no-muerto Turon II, el cual iniciará una cacería salvaje contra sus propios ciudadanos, los cuales tachará de “rebeldes y subversivos, no dispuestos a abrazar la verdadera Fe, la de los Dioses Estelares”. Lord Arethain de Alediah se dirigirá al sitio de la Alianza para unirse al contingente de Elebenn I, sospechando lo que se

está fraguando en el interior de la muralla, pues sus caballeros y prelados “son expertos luchando contra la manifestaciones del Enemigo y sus poderes tenebrosos”. Con sus fuerzas reducidas a la mitad, el cónsul Elokaios y los supervivientes de la legión de Maese Tareth llegarán en el invierno de 1.599 al sitio levantado por el Senescal Mayor, reforzando la logística impresionante de los fosos y empalizadas, y descansando en campamentos improvisados a lo largo y ancho de los exteriores, pues “sus hombres han soportado un esfuerzo supremo al someter a los insurrectos de la frontera oriental y liquidar a los siervos de la Sombra”. Asesorado en todo momento por el Gran Maestre de la Orden de San Bartolomé, llegará un bando procedente de Occidente proclamando a Lord Arethain de Alediah “Rey de los Hombres, de Doria y de Phain”, por lo que el comandante en jefe de los caballeros sagrados se sentirá muy honrado, pero derogará de momento tal responsabilidad, ya que “hay mucho por hacer en esa ciudad, y debemos asegurarnos de que el Enemigo no haya convertido a los ciudadanos en siervos del Destructor, o algo mucho peor”. Tras varios años de silencio sepulcral en el sitio de Alediah, en la primavera del 1.605, sucederá un triste acontecimiento, que se llamará el **Daño de Alediah (1.605)**, en el cual surgirán oleadas de no muertos de todas partes procedentes de la capital del Reino de los Hombres, atacando, masacrando y sorprendiendo a los asediadores y aliados en una funesta masacre desordenada y gutural, en la que caerán centenares de soldados, mercenarios y arqueros Sidhe, que tan desbordados se verán por la sorpresa del Enemigo, que no podrán contener las hordas de aberraciones, aparecidos y zombis, que en un principio conseguirán hacerse con las primeras líneas de defensa, pero, ante las trepidantes y precisas órdenes del general Alenko y del Gran Maestre, los caballeros y mejores soldados de la Alianza se replegarán hasta la Fortaleza del Amanecer, convirtiéndose los sitiadores en sitiados (1.605-1.610). Acto seguido, Turon II y sus lugartenientes, obispos tenebrosos y chamanes de la Sombra, así como Sidhe oscuros, avanzarán con sus hordas en dirección a la guarnición de los templarios, arrasando y comiéndose todo aldeano, labriego o ganado que encuentran a su paso, y devorando vivos a todos los mercenarios que han huido despavoridos presa del pánico y el terror. Aunque los guerreros Sidhe son más veteranos y versados en el arte de la guerra convencional, el sitio que levantan los phaionitas no muertos no carece de expectativas para el Imperio Negro, y las obras se prolongarán hasta bien entrado el invierno del 1.609, en el que desde Occidente llegará el cónsul **Reboann-Valerios Silfih Anuih**, un familiar lejano de Alenko, que con sus tácticas envolventes matará la mayor parte de los zombis y aparecidos de Turon II, lo que animará a Alenko y sus fieles supervivientes a salir de las murallas, y junto a Lord Arethain de Alediah, vencer en el campo de batalla a Turon II, que caerá chillando como un alma en pena bajo el filo de la **Espada Sagrada de San Bartolomé**, una de las mayores reliquias de la Primera Edad, y símbolo del poder real de Phain a partir de entonces. Al lacerar el cuerpo sacrílego del Rey de los Hombres, la espada entrará en llamas blanquecinas y sagradas, algo que distinguirá a ese arma legendaria de otras tan poderosas o casi tan poderosas como ella, y desintegrará por completo al Liche, que antes de caer, maldecirá a toda la estirpe de Arethain, aunque, al ser caballero sagrado, esas maldiciones y supercherías oscuras no podrán hacerle mella, al menos, en muchísimas generaciones posteriores. Tras la victoria, las fuerzas occidentales se replegarán hasta sus ciudades-estado, y los cónsules Alenko y Reboann-Valerios desfilarán triunfantes por las plazas y avenidas de Rhiyanah, que ya goza del título de “capital del Imperio Occidental”. En Alediah, la catástrofe humana y civil es devastadora, han caído miles y miles de ciudadanos, artesanos, soldados y mercaderes, muchos se han muerto de hambre encerrados en sus casas nobiliarias, o se han suicidado conjuntamente con sus sirvientes antes de ser presa del sometimiento del Enemigo... “el precio que paga siempre Phain por las guerras con el Imperio Negro o Doria es inmenso, pero el precio que debe pagar el Hombre por traicionar al Supremo Hacedor, es aún mayor”, declarará el propio Arethain de Alediah con sus palabras cuando sus fuerzas entren en la ciudadela, para terminar de limpiar las calles y las plazas de no muertos errantes y zombis devoradores de cadáveres, o Sidhe rezagados. Mientras tanto, la Alianza firmará con Doria la **Tregua de Turanniah (1.611)**, un pacto de “no-agresión entre la Alianza y Doria por espacio de treinta años o más, en el que los bárbaros dorhianos no colaborarán con el Enemigo y obedecerán las cláusulas de este contrato firmado, so pena de intervención militar por parte de los pueblos libres si incurren en desobediencia o rebeldía; por otro lado, deberán ser demolidas y destruidos los cubiles, cuarteles y bases fijas del Enemigo en toda Doria, como muestra de gratitud y sumisión del pueblo dorhiano a la buena Fe del Hacedor y la larga tarea de reunificación del Reino de los Hombres”. Se donarán veinte millones de maravedíes a Alediah para su reconstrucción y la limpieza de la Gran Basílica de Alediah, el levantamiento de edificios públicos y la recuperación de la Sagrada Hermandad, coronándose a Lord Arethain de Alediah como **Arethain I Alma Noble, Rey de los Hombres (1.611-1.640)**, y el que aparece primero en las crónicas posteriores como el fundador de las dinastías que lo siguieron... mientras tanto, en su Trono de Huesos, el Destructor sonreirá jubiloso, pues lo que quería se habrá cumplido, el desmantelamiento casi total de la sociedad phaionita, aunque él no sospecha nada de la campaña contra Doria, pero no estará desarmado, ni mucho menos, poco atento a los acontecimientos, pues la pérdida de siervos o lacayos bien le importan nada o menos.

Asset Amassioh I, Emperador de Occidente (1.611-1.720 de la Primera Edad): una vez entrado en la madurez y convenientemente formado en la Tradición y los preceptos de Muh Anuih y el creio imperial al Supremo Hacedor, el nuevo Emperador de Occidente será entronizado en Rhiyanah, en el verano del 1.611 de la Primera Edad, a la vez que se firma el tratado de Turanniah y es coronado Arethain I como Rey de los Hombres. Por fin los Silfos de Poniente, alejados de la política y de las conspiraciones en el Parlamento, ya que sus ambiciones se ven plenamente satisfechas por el negocio naviero y mercantil, están levantando auténticos emporios económicos, recaudando una gran cantidad de beneficios, con los que crearán la **Banca Occidental**, a medias con los nobles Kothianos que se han hecho crasos y millonarios con las obras de albañilería en las ciudades-estado y la reconstrucción de las zonas y colmenas afectadas por las guerras. La nueva y pujante entidad, cuenta con unas bases de financiación excelentes, y se halla situada en el sufragio de toda clase de empresas comerciales, compañías navieras y flotas mercantiles, aunque también puede prestar dinero al Estado, o a naciones y reinos en “estado emergente” o “situaciones de apremiante necesidad”. Los veinte millones de maravedíes prestados a Phain para su reconstrucción provienen de allí, y los impuestos recaudados por el diezmo están siendo destinados para el pago de la deuda financiera con Occidente. El resentimiento de los condes, marqueses y barones del Reino de los Hombres es notorio, y están indignados porque los fondos de sus arcas disminuyen exponencialmente, mientras la economía occidental y subterránea alcanza cotas inimaginables, y la Corte de Rhiyanah se llena de lujo, esplendor y bajo las directrices de los maestros en Tradición, forma a unos gobernantes idealizados y casi “divinos”, los cuales tienen las mejores decisiones y deciden lo mejor para su nación y todos los pueblos libres. Por su parte, la Eclesiarquía está en pleno proceso de re estructuración, y mientras la Inquisición es derribada desde los cimientos hasta la cúspide y disuelta de manera cautelar, los obispos supervivientes de la Dahkirih Phain se reúnen en el **Sínodo de los Maestros (1.613)**, iniciando una serie de reformas en sus textos sagrados y libros autorizados, y por primera vez, los Papiros de Muh ven la luz en Phain, ganándose miles y miles de seguidores y discípulos en muy poco tiempo... aunque las bases de la Tradición de Occidente no se consideran “sagradas” como en las colmenas, los padres de la Iglesia en Phain reconocen que “el mensaje de amor, de paz y de hermandad entre todas las razas predicado por Muh Anuih, es una fuente de inspiración, guía y esperanza para todas las armas dolientes y desgarradas por los tristes acontecimientos protagonizados por el traidor cardenal Lobato y su mensaje de odio y desidia hacia los demás hijos del Supremo Hacedor”. Se conforman lo que serán los preceptos de la Fe, los libros sagrados y las lecturas recomendadas, se suprimirán las Meditaciones de Lobato de los textos permitidos y se considerarán “motivo de herejía y juicio por crímenes contra las razas y contra los vivientes, so pena de ex comunión y vigilancia por parte de la Sagrada Orden”, y, finalmente, se elegirá al **Cardenal Celestino el Grande (1.613-1.650)** como “Padre de la Iglesia Phaionita”.

Mientras tanto, el Senescal Mayor de Bosque Negro regresará a sus obligaciones en el Alf-Heim, descubriendo que hay un movimiento silvano emergente, llamado la **Teología del Hacedor**, la cual sigue los preceptos de Muh Anuih y defiende los principios de la Fe frente a las tradiciones animistas Sidhe, entrando en desacuerdo y litigio con las costumbres animistas de los Sidhe, Dríades y el Pueblo Arbóreo, que siguen manteniendo las costumbres drúidicas y rúnicas, por lo que ambas facciones creyentes podrían estallar en un conflicto armado si los intereses de una chocasen frontalmente con los de la otra. Aunque los Veinticuatro son partidarios de trasladar a todos los Sidhe de la Teología a Lago Plateado, invitándoles a empezar una nueva vida en Eloenn, la colmena occidental de mayoría étnica silvana o élfica, algunos se niegan a marcharse, y los eremitas y predicadores que los lideran se mantienen en sus trece, negándose rotundamente a abandonar las tierras de sus padres, abuelos y ancestros, es más, invitan a las Dríades y al Pueblo Arbóreo “a una conversión en la verdadera Fe, y con ello, la salvación de sus almas”. Sin más que decir por parte de los patriarcas Sidhe que lideran la Teología, Elebenn I se ve forzado a reunir una leva de soldados profesionales y marchar hacia Bosque Negro, capturando vivos a los patriarcas y obligando al pueblo Sidhe “converso” a marcharse exiliados a Eloenn, en donde “llevarán una vida de refugiados, lejos de sus raíces, de su amado bosque y de sus hermanos de raza”, aunque la verdad, las casas y viviendas que habilitarán para ellos en los arrabales de la colmena, no tendrán nada de dignos ni de honrosos para los partidarios de la Teología, obligados a vivir con los Boltariann, Medianos y mortales dorhianos más humildes y menos valorados de la sociedad imperial. Por ello, los seguidores de las enseñanzas de Muh marcarán al Senescal Mayor como “un indeseable que no quiere perder los beneficios de la Alianza y que escucha más a su ambición que a los gemidos de su alma pecadora”, pero esto, a niveles de alta política y administración del Estado, dará igual...

Por primera vez en muchos siglos, la sociedad dracónica de los Picos de Anuh dará señales de vida, y volará hasta Rhiyanah una nueva Reina Dragón, llamada **Reanniah la Blanca**, la cual fue elegida por la propia y anciana Reina en su lecho de muerte, ante la presencia de los principales de la nación

dracónica, los más ancianos y sabios de los dragones del Norte, y en su curiosidad por visitar el Imperio Occidental, decidirá entrevistarse con el Emperador en persona, y trazar con él “nuevas vías de negociación y alianzas beneficiosas para ambos pueblos”. En 1.615, la princesa Reanniah permanecerá en el Palacio Imperial de Rhiyanah por espacio de nueve meses, y al final, surgirá un idilio amoroso entre Asset Amassioh I y la Emperatriz Dragón, por lo que anunciarán sus bodas para la primavera del 1.616, tan ardiente y prometedora ha comenzado la relación pública y privada entre ambos. Esto, representa un punto de inflexión importantísimo en la historia de Occidente, y el nacimiento de una figura mítica en la historia del Imperio, pero no vamos a anticipar los acontecimientos. Desde 1.617 en adelante, al menos cuarenta dragones habitarán en las colmenas y en las afueras de las ciudades-estado, pero cazarán lejos de las granjas y haciendas de los terratenientes más poderosos de Occidente, o pagarán sustanciosamente todas las reses que devoren y consuman en sus vuelos diarios. Se celebrarán juegos atléticos, representaciones teatrales y competiciones artísticas, los mejores músicos, actores, escultores y pintores de frescos o artesanos textiles de tapices se reunirán para conmemorar con sus obras inmortales el lance matrimonial, que llegará como una ola de alegría y renovación para las instituciones occidentales, algo arcaicas y con necesidad de una reforma desde la base, que con la llegada de la sociedad norteña puede dar muy buenos frutos en un futuro próximo.

Mientras tanto, en el Imperio Negro, Akeless el Destructor impide ya que se manden más suministros, refuerzos y soldados o logística a Melkart el Despiadado en el continente del Sur, y lo abandona a su propia suerte, a sabiendas de que, una vez “instalado” en unos dominios personales y un territorio estables controlado por él y sus artes oscuras, comenzará por sí mismo a reclutar nativos salvajes, bestias afines a su causa y a elaborar engendros tenebrosos a la altura de como lo haría su maestro si estuviera allí. Desplazado de la Corte Negra, Ogruh-Ekrih sueña en su residencia lejana de los Colmillos Negros, en el oriente del Imperio, realizar la tremenda hazaña de destruir todo el Imperio Occidental en una gigantesca campaña militar a gran escala, y sus Cuimi Kieri están ansiosos por derrocarlo del puesto de General de la Sombra, por lo que amenaza con una devastadora y cruenta guerra civil, algo que agradaría a Akeless en grado sumo, pues ve a los Cuimi Kieri como un instrumento más de su gloria, una herramienta a utilizar. Los Sidhe oscuros comienzan a posicionarse en torno a los generales y caudillos de horda que más le son afines, y el General de las Sombras acaudilla la mayor parte de los candidatos, así como los más poderosos medios y guerreros o aberraciones y serpientes más temibles, aunque a sus posibles oponentes no les faltan medios. Pero, justo cuando la tensión va a estallar de un momento a otro, las noticias de un ataque inesperado sobre el Imperio Negro llega a oídos de todos los contendientes, y el General de las Sombras recibe agradecido esta salvadora y peculiar casualidad: procedentes del Sur, los Reyes de las Dunas más ancestrales y horrendos han regresado de nuevo, pero no para reclamar las tierras allende Occidente, sino para recuperar los antiguos territorios que eran de su potestad, las tierras pertenecientes al Imperio Negro, por lo que la movilización absoluta llega hasta los cubiles más lejanos, y los sublevados deben ponerse inmediatamente a las órdenes de Ogruh-Ekrih, con lo que toda duda acerca de su mandato queda solventada en esos años indeterminados, que abarcan desde el 1.617 hasta el 1.640, en el que los faraones **Tureth III** y **Akheratam IV** barren con sus hordas la totalidad del territorio oriental, machacando a las fuerzas tenebrosas con sus oleadas de no muertos, aparecidos y reanimados, sembrando el terror entre las filas Sidhe oscuras con una necromancia infinitamente más poderosa y letal, en la que los caídos se levantan como aliados de los reyes funerarios, y el poder más majestuoso del Sur, del ardiente y cálido desierto misterioso del continente de Rhum, se levanta de nuevo, para reclamar lo que antaño fuera parte del Imperio Antiguo. Con dificultades y bajas innumerables, Ogruh-Ekrih queda ciego de un ojo y con parte de un brazo inutilizado al matar con sus propias manos a Tureth III en la **Batalla de Reariss (1.630)**, en la que la mitad de las legiones al mando del General de las Sombras habrán caído, aunque los cubiles siempre funcionan a pleno rendimiento, y las bajas son suplidas por escuadras de aparecidos, zombis, no muertos y reanimados, incluso devoradores y ejecutores, las últimas adquisiciones de los laboratorios alquímicos de Akeless. En **Serpentaria (1.635)**, **Osporekk (1.637)** y **Los Campos de los Gemidos (1.638)**, el faraón Akheratam IV conseguirá unas victorias tremendas y un descalabro terrible en las fuerzas de la Sombra, que se replegarán hasta el Norte, conquistando sin problemas para los Reyes de las Dunas todo el territorio sureño del Imperio Negro, en una “guerra relámpago” que demuestra a los Cuimi Kieri y sus hordas la urgente necesidad de reformar la estructura de sus ejércitos y ponerse al día en cuanto a técnicas de guerra se refiere. Gracias a las invenciones de Akeless, unas ballestas de filo serrado en sus virotes y envenenadas con un compuesto alquímico que daña seriamente el metabolismo de los muertos vivientes al servicio del último de los grandes señores de los desiertos, aunque no el definitivo... finalmente, en la batalla de **Akeptohem-Darass (1.640)**, el genio militar del General de las Sombras consigue finalmente tender al caudillo Akheratam IV una celada inmensa, y causarle tan gran número de bajas, que tres legiones completas del señor funerario caerán irremisiblemente, obligándole a retirarse a sus dominios,

replegarse y no tratar de realizar ningún ataque más en siglos de regeneración y levantamiento de nuevos sicarios desérticos, sirviéndose de los mercados de esclavos o de las tumbas de señores desaparecidos o caídos en desgracia, o en parecida situación que él. Los Cuimi Kieri reconocerán en el tullido Ogruh-Ekrih a un estratega sin parangón, y las artes nigrománticas de Akeless le curarán las heridas, aunque no podrán subsanar su ojo derecho o los dedos amputados en combates anteriores. Sin embargo, el prestigio del General de las Sombras ha quedado intachable, y todos se arrodillan ante él sin intentar nada en absoluto, por lo que los cabecillas de las revueltas, Cuimi Kieri todos, son llevados a su presencia y ejecutados de inmediato, como escarmiento y advertencia para los que intenten en un futuro sublevarse contra él.

En Occidente, el Emperador autoriza el levantamiento en Eloenn de la **Academia Sidhe (1.641)**, y destina seis millones de maravedíes procedentes de la Banca Occidental en esta y otras obras de acondicionamiento de edificios públicos, plazas y calles envejecidas y degradadas por el paso del tiempo, así como a la reparación de termas, baños públicos, anfiteatros o zocos y mercados, templos y cisternas pluviales para uso comunitario y acueductos para traer el agua a las colmenas principales, el trazado de las primeras calzadas imperiales y la mejora de las paradas de postas y cantinas militares destinadas a los campamentos consulares. Reanniah la Blanca dará a luz a un mestizo de Silfih Anuih y raza dracónica, al que llamarán **Elokaio el Grande (1.642-1.800)**, una de las figuras más legendarias de la historia de Occidente, al que se le llamará “el conquistador de los reinos exteriores” o “el Emperador errante”, ya que se pasó toda su existencia guerreando, viajando y luchando contra las fuerzas de ocupación del Imperio Negro, o contra las amenazas que se cernían contra el Imperio Occidental. Los impuestos se verán ligeramente subidos en algunas colmenas, y en Skoplosh, la más humilde de todas ellas, los Tribunos de los Boltariann y los Medianos protestarán denodadamente, pero sus peticiones serán desestimadas, ya que la situación de sus ciudadanos y compatriotas no es “miserable”, ya que muchos de ellos poseen ya negocios propios, talleres artesanos o compañías de mercaderes y transportes. Los miembros del Senado y del Parlamento siguen abogando por una campaña militar de conquista contra Doria y el sometimiento final de la nación que tantos quebraderos de cabeza ha causado al Imperio, pero el Emperador de Occidente, más pacifista que belicoso, aboga por “mantener la estabilidad territorial y dedicarse a la reconstrucción, las artes y las ciencias”.

Finalmente, Maese Tareth Pie Firme es elevado en Amayanih-Indalah como Rey de Reyes, llamándose **Tareth I Pie Firme (1.630-1.660 de la Primera Edad)**, pero su reinado durará poco, ya que el viejo guerrero es muy anciano y sus achaques le impiden llevar el gobierno de una manera tan intensa como lo haría un noble Kothiano de menor edad, pero prefieren los príncipes subterráneos que sea así, porque las decisiones tomadas por un “mayor” siempre son más sabias y meditadas que las de un monarca inexperto, iracundo y sin control sobre sus impulsos más básicos. De todos modos, la monarquía de Maese Tareth estará condicionada por una herencia inestimable por parte de las tradiciones administrativas y la Corte del Trono de Piedra, por lo que los nobles Kothianos podrán seguir con sus negocios, lo que realmente les mueve y les interesa, y dejar las tareas de gobierno en manos de un Consejo de Ancianos y Occidente, al que se le da mucho mejor los asuntos políticos y legales, o las embajadas y las recepciones de sociedad. Sin herederos claros, cuando la monarquía deje vacante de nuevo el Trono, muchos pensarán que, en realidad, la administración Kothiana es más económica que tradicional, y que la Alianza ha suprimido el peso legislativo y ejecutivo que un Rey de Reyes tenía en los orígenes de su cultura, pasando a ser una figura meramente representativa que un poder a tener en cuenta, aunque todos prefieren el estatus imperial y el enorme apoyo de seis legiones operativas dispuestas a plantar cara a cualquier amenaza real contra los pueblos libres, además, la Banca Occidental está en su mayoría en manos de nobles Kothianos, por lo que sus intereses en Occidente son demasiado grandes como para pensar en esos menesteres.

Alenko Silfih Anuih, regresando a sus funciones de cónsul en tiempos de paz, ejecutará maniobras en torno a la frontera con Doria, vigilando de cerca en sus campamentos de verano e invierno a los bárbaros salvajes, los cuales temen con mucho la ira de este terrible general occidental, al cual sus hombres tachan de “frío como el hielo y noble como una lanza solar”. De hecho, el tuerto cónsul es con más el prestigioso líder de los ejércitos occidentales, y muchos se plantean el hecho de poder nombrarle Capitán de Occidente, es decir, Jefe del Estado Mayor, aunque ese título recae actualmente en manos del Emperador, que prefiere los asuntos de la administración a la ocupación militar y la seguridad nacional. El silencio del Imperio Negro tras los conflictos armados con los Reyes de las Dunas es poco más que aburrido para el inquieto general, que necesita de la guerra como los seres vivos del aire, y planea incursiones no autorizadas contra territorio dhoriano, algo que rompería las treguas firmadas, pero que ya han dejado de estar vigentes, pues han cumplido hace mucho tiempo... en 1.641, sube al Trono de los

*Hombres el rey **Arethain II, el Ceremonioso (1.641-1.680)**, y el cónsul Alenko visitará la Gran Basílica en nombre de Occidente, al mismo tiempo que se nombra al **Cardenal Voeleth (1.641-1.675)** como “Padre de la Iglesia”. Alenko no es muy dado a las costumbres cortesanas, prefiere la frialdad de los campamentos militares y la severidad de la vida castrense, pero accede gustoso a pasar la primavera del 1.642 en compañía de los nobles phaionitas, que le consultarán en privado cuestiones políticas, como si considera justo el que los impuestos se destinen a pagar la deuda con Occidente, y que la teología de la Ecclesiarquía esté enraizada en la Tradición y los Papiros de Muh, no en los hechos de San Bartolomé o en los santos y mártires de la teología mortal... en todos estos comentarios, el astuto Alenko sospecha de una rebelión contra Occidente, pero como carece de pruebas, se dejará llevar por los nobles y marqueses, a ver qué consigue averiguar. En sucesivas reuniones secretas con ellos, le muestran una logia iniciática, llamada **La Verdad Oculta**, la cual pretende “rescatar las tradiciones phaionitas frente a las costumbres y credos imperiales, que no son del todo correctos”, por lo que quieren hacerle miembro honorífico, ya que se piensan que Alenko está resentido con el Emperador, cosa que no es verdad. Incluso el cardenal Voeleth está suscrito a esta sociedad secreta, y el astuto Alenko sospecha que la mano del Destructor está detrás de esta logia, sino como organizadora de las reuniones, sí como sufragadora de los gastos y presupuestos o intenciones finales y planes hegemónicos. Pero se quedará horrorizado cuando encuentre a los hermanos de raza, los Silfos de Poniente y la Banca Occidental financiando esta entidad masónica, retirándose a su campamento militar a meditar... ¿denunciarlo ante el Emperador e iniciar un procedimiento consular y un consejo de guerra contra los traidores phaionitas y sus mentores, amenazando con romper los tratados de paz de la Alianza? ¿Acusar a los nobles Kothianos de sedición ante la presencia del Rey de Reyes, arriesgándose a perder el patrocinio económico de las familias subterráneas? ¿Iniciar un proceso legal contra los ambiciosos y conspiradores Silfos de Poniente, volviendo a los mismos derroteros que casi llevan a la familia imperial y sus antepasados al exilio y a la marginación? Asqueado por lo descubierto, Alenko presentará su renuncia al cargo consular en 1.680, retirándose de la vida militar para siempre, e iniciándose en la Teología del Hacedor, y renunciando a las armas, convirtiéndose en un monje eremita que huye de las masas y prefiere la lectura de los Papiros de Muh y el perdón del Supremo Hacedor.*

*Las actividades de la Verdad Oculta seguirán adelante, pero Alenko no se arredrará, sino que creará la **Hermanidad de Occidente**, una élite de monjes guerreros y cruzados por la justicia del Hacedor, los cuales combatirán en las sombras y al margen de la legalidad a los representantes de esta logia masónica, saboteando sus planes, ejecutando a los miembros más peligrosos y enviando información confidencial a los cónsules y líderes honorables de la Alianza que se vean mezclados en las actividades económicas o en las extorsiones, manipulaciones y mentiras de los Silfos de Poniente... aunque esto no está del todo de acuerdo con los postulados de la Tradición, Alenko sabe que la única manera de acabar con una organización secreta es otra organización secreta, y pondrá en marcha centros de reclutamiento y entrenamiento de sus monjes, agentes e infiltrados, los cuales le mantendrán informado en todo momento de los sucesos más importantes, así como de los movimientos de la Verdad Oculta, esperando con el tiempo a que, en el día de mañana, los seguidores de esta logia puedan ser acusados de sedición, alta traición y llevados ante los tribunales pertinentes.*

*En el año 1.680, morirá Lord Arethain II el Ceremonioso, y los miembros de la Sagrada Orden de Bartolomé poseerán un nuevo candidato, el Gran Maestre llamado **Lord Redareth de Omibiah**, el cual es sospechoso de colaborar con la Verdad Oculta, aunque la Corte de Phain considera que todo eso es “una leyenda urbana sin motivos ni fundamentos”, hasta que en el 1.681, Lord Redareth cae asesinado “por extraños agentes de una organización occidental, aparentemente, Silfos y madíes”, según declaran los testigos del asesinato del Gran Maestre, y las voces populares, incluida la del nuevo Padre de la Iglesia, el **Cardenal Csmath (1.675-1.685)**, acusan a Occidente y a la Alianza de “perpetrar asesinatos selectivos y golpes de terrorismo en territorio phaionita, sembrando el terror y el caos para mantener su predominio militar y político entre las naciones aliadas”. Aterrado por los sucesos, el Emperador negará toda autoría de los hechos, y los miembros del Consejo de Ancianos, el Senado y el Parlamento estarán consternados, sin saber qué decir ante las acusaciones de Csmath, hasta los cónsules se pronunciarán en contra de esas acusaciones, y el Ejército Occidental se lo dejará a Phain bien claro: o declina esas acusaciones, o la nación de los Hombres será sometida a “la ocupación preventiva y a la disciplina militar consular”. Bajo la amenaza de un conflicto diplomático sin precedentes, Csmath aprovechará para buscar partidarios entre los marqueses y barones de la nobleza y los obispos, aunque muchos no se posicionarán a favor de unos o de otros, sino que permanecerán neutrales, esperando el curso de los acontecimientos. Entonces, en mitad de la tormenta diplomática y de embajadas, los nobles Kothianos abogarán por “la invasión de todo el territorio dhoriano, incluida Doria para escarmiento y escarnio de los mortales, que son todos un atajo de traidores y simpatizantes de la Sombra”, por eso, los ánimos*

estarán muy caldeados, y la situación a punto de salirse de sus límites, hasta que el cónsul Alenko pronuncie en el 1.685 los **Discursos de Alenko (1.685-1.686)**, una serie de declaraciones juramentadas bajo su honor consular, en las cuales reconocerá haber intervenido en los acontecimientos de Phain, de haber estado investigando la existencia de la Verdad Oculta, y finalmente, presentar las pruebas palpables contra los Silfos de Poniente, los nobles Kothianos de la Banca Occidental y los nobles phaionitas, muchos de ellos infiltrados en la Corte Imperial y espionando a favor de los intereses de la logia... es tal el escándalo que se montará, que varios cónsules dimitirán de su cargo como protesta y posicionamiento a favor de Alenko, algunos nobles Kothianos irán hacha en mano a ajusticiar personalmente a los responsables de la Banca Occidental y las fuerzas del orden tendrán que contener las manifestaciones y revueltas populares en todas las colmenas, hasta que un anciano y entrado en años Emperador dé la orden de detención contra Alenko, acusado de cometer “terrorismo de Estado sin contar con la aprobación del Senado o de las instituciones imperiales, por lo que será llevado ante un consejo de guerra y privado de sus privilegios consulares”. El cardenal Csmath, aprovechando la marcha de los sucesos en Occidente, presentará a los tribunales occidentales una querella, la cual será apoyada por los Silfos de Poniente y los Kothianos implicados de la Banca, con lo que las sospechas del Emperador en torno a la veracidad de las investigaciones de Alenko serán mayores, y ordenará la detención de los sospechosos, así como el envío de una legión hacia Alediah, en donde se ordenará la entrega inmediata de Csmath por parte de la Ecclesiarquía, como siempre, metida en asuntos de Estado escabrosos y oscuros. La Hermandad de Occidente seguirá siendo una organización en las sombras, así como su antagonista, la Verdad Oculta, y en el futuro, ambas seguirán su lucha, aunque Alenko, que será liberado en el invierno del 1.700, no lo podrá ver, ya que morirá aquejado de una extraña enfermedad, aunque algunos dicen que “alguien habrá envenenado su comida en los calabozos militares”, o “las malas condiciones de salubridad e higiene de los penales militares lo habrán matado lentamente”. La figura de Alenko Silfih Anuh será recordada como una personalidad íntegra e influyente en la historia del Imperio, y en su memoria, el Emperador levantará monumentos y arcos del triunfo, y su estatua estará para siempre a la entrada del Senado y del Parlamento de Rhiyanah...

La Crisis de Alediah (1.686-1.710 de la Primera Edad): mientras tanto, en Phain, la detención del cardenal Csmath suscitará rebeliones en las principales ciudades del Reino de los Hombres, como **Alediah (1.687)**, **Sereniah (1.688)** y **Nordem (1.689)**, en la que los nobles no implicados en la Verdad Oculta, los mercaderes, los artesanos y los jornaleros de las manufacturas y talleres dependientes del comercio con Occidente y los perjudicados por el embargo económico imperial se juntarán en la llamada **Corte de los Furiosos (1.687-1.689)**, los cuales arrastrarán a las masas asalariadas a una especie de “revolución social” a pequeña escala, la cual será sofocada violentamente por las tropas de los partidarios de la Verdad Oculta, aunque se ampararán en la legalidad y los poderes públicos para masacrar a las masas y oprimir a los miembros de la rebelión... la Ecclesiarquía habrá excomulgado al Cardenal Csmath, y le sucederá en el cargo el **Cardenal Lomean (1.685-1.730)**, el cual llamará a “la paz y la concordia entre los distintos Estamentos del Estado y a unas reuniones que nos permitan solucionar este conflicto sin provocar más derramamiento de sangre”, pero no será escuchado, debido a que, los que detentan el poder público, son miembros insignes de la Verdad Oculta. La Hermandad de Occidente seguirá perpetrando terrorismo de Estado, y abatirán a los nobles cabecillas que han ordenado la masacre de inocentes, pero sus golpes de mano no serán todo lo efectivos que ellos mismos esperaban, y Phain entero arde con los preliminares de una guerra civil... el Destructor se burlará de la crisis en el Reino de los Hombres, afirmando a las fuerzas occidentales que “él no tiene nada que ver en los asuntos políticos de la Alianza, que tiene problemas internos que él no poseería jamás en el Imperio Negro” (nada más lejos de la realidad, pues sus generales han estado al borde de una guerra civil por la supremacía militar). En la antesala de una crisis como nunca había vivido Occidente y los países de la Alianza, subirá al Trono Imperial, a la muerte del Emperador en el 1.720, en un año en el que toda Phain se enfrenta en una terrible guerra civil (1.690-1.724), sin solución ni ganadores en un bando u otro, Elokaio el Grande, el cual pondrá fin a todos los conflictos mediante una de las campañas militares más impresionantes, la **Anábasis de Elokaio (1.721-1.789)**, en la que el Imperio Negro estuvo a punto de perder la mayor parte de sus territorios occidentales, y en la que el propio Akeless el Destructor temió que su fin, el día en que el Supremo Hacedor le tenía reservado como el que la Luz venciese sobre las Tinieblas al fin de la Primera Edad, había llegado ya, aunque faltó muy poco para ello...

Elokaio el Grande, Emperador de Occidente (1.721-1.800 de la Primera Edad): tras la muerte de Asset Amassioh I el Sabio, Elokaio sube al Trono Imperial bajo el auspicio y protección de su madre, Reanniah la Blanca, la cual ejercerá el cargo de “emperatriz consorte” hasta la coronación oficial del príncipe en el verano del 1.721, el cual se ha distinguido por su formación militar, su sentido de la vida castrense y la inmensa lealtad que sus hombres, los oficiales del Ejército Occidental, le profesan desde

su más tierna infancia, ya que el pequeño Emperador “ya demostraba cualidades guerreras inigualables desde la más pronta edad”, y algunos cronistas aseguran que mató con sus propias manos un león de montaña a los once años, algo que muchos creen que es un mito que viene a engrandecer la leyenda aún más. Lo cierto es, que, en el invierno del 1.721, ante los acontecimientos de Phain, la amenaza de Doria y las burlas del Destructor, un joven y prometedor Elokaios pronunciará los únicos discursos como político y orador de toda su vida, aunque es bastante culto y formado en la Tradición, llamados los **Discursos de Elokaios (1.721-1.722)**, con los que tratará de convencer a los padres de la patria, a las Madres de colmena y a los miembros del Senado y el Parlamento que “la única manera de acabar con las amenazas e intrigas del Enemigo, es llevar la guerra hasta sus fronteras, aniquilándolo y poniendo en la misma situación de inestabilidad sus provincias y sus posesiones terrenales, liberando a aquellos que todavía sufren su yugo y que necesitan conocer de la bondad del Supremo Hacedor y de las libertades que hoy en día gozamos los miembros de la Alianza”. El proyecto de Elokaios, forma parte del tan discutido plan de conquista y sometimiento de Doria, aunque sus ambiciones personales llegan más allá: el Emperador pretende expandir los territorios de Occidente y la Alianza desde Phain hasta Doria, aventurarse en el Imperio Negro y destruir sus principales bastiones y fortalezas, una hazaña megalítica, pero que nunca más se podría volver a repetir. La sangre de los dragones, que corre por las venas del joven, le hace más resistente, veloz y rápido que un Anuih normal, inmune a ciertos procedimientos mágicos y venenos, pero de temperamento belicoso, ardiente y colérico, como la herencia de su madre, aunque apasionado y melancólico a veces, por parte de la herencia occidental de su padre. Reanniah la Blanca regresará en el 1.723 a los Picos de Anuh, su nación original, dejando todo Occidente en manos del joven Emperador, que está decidido a darle el golpe letal y definitivo al Imperio Negro. En la primavera del 1.724, los miembros del Senado, del Consejo de Ancianos y las Madres de Colmena, ratifican junto al Parlamento su “voto de confianza hacia el proyecto de la campaña militar en Phain y Doria, como medida preventiva contra la corrupción y la inestabilidad territorial de los reinos mortales”, por lo que se conceden al príncipe algo nunca visto hasta ahora en la historia: el mando de tres legiones completas, con tres cónsules a su cargo, que son por orden de prestigio los más importantes del momento en estado operativo. Desde Amayanih-Indalah, el general **Torek Pelo Rojo**, uno de los mejores estrategas de Tareth I Pie Firme en época de sus cortos años de reinado; desde Rhiyanah, el joven general **Mobbeinn Silfih Anuih**, que está preparando nuevos diseños de estribos, arreos y sillas de montar de la caballería Madi, así como lanzas solares de hasta más larga y filo de alabarda, las cuales pueden ser usadas no sólo contra las cargas de bersékeres, sino contra las de caballería o crear auténticas “empalizadas móviles” contra criaturas de gran tamaño o serpientes terrestres y las maniobras envolventes, tan de moda en esos días; por **Skoplosh**, el general Boltariann llamado **Lord Terenn de Breniah**, experto en maquinaria de asedio, balistas y artillería ligera, aunque el mejor ingeniero y zapador de todos es el general Torek. Se numeran un total de sesenta mil hombres de a pie, entre lanceros Silfos, infanteros Kothianos y arqueros Sidhe, además de unos treinta mil de a caballo, dirigidos por los mejores oficiales y jinetes Madi Silfih de todos los tiempos. Emplazados en Rhiyanah, parten con dirección a Nordem en el invierno de 1.724, llegando en la primavera del 1.725... Los responsables de la Verdad Oculta saldrán a recibirle, entre nobles y abades o priores de hermandades corruptos, pero el Emperador los mandará prender a todos ellos, encarcelarlos y ahorcarlos en cuestión de una semana, dejando la ciudadela más nórdica de Phain sin cabecillas del movimiento elitista. En la ciudad de Sereniah, los miembros de la Corte de los Furiosos corren a mandar emisarios a recibir al Emperador, pero Elokaios el Grande no los reconoce como “autoridad legal competente”, los despide y deja a un gobernador occidental en Nordem, además de una guarnición de tres mil mercenarios occidentales, reclutando levadas de phaionitas obligatorias para la campaña contra Doria, consiguiendo unos siete mil voluntarios y cinco mil forzosos en tan sólo un día. Acongojados, los revolucionarios de la Corte de los Furiosos se atrincheran en Sereniah en el verano y otoño del 1.725, pero Elokaios y sus generales, en especial Maese Torek, le pone asedio a la muralla, y se queda al mando de las operaciones de socavado, zapa y levantamiento de torres y arietes de asedio, mientras los restantes generales y dos legiones completas se marchan en dirección a Alediah para pasar el invierno en un campamento a las afueras de la capital, cerca de los monasterios principales afines a la Orden de San Bartolomé. El Padre de la Ecclesiarquía, el Cardenal Lomean, saldrá a entrevistarse con el Emperador de Occidente en la primavera del 1.726, y del resultado de las conferencias entre el Sumo Pontífice de los Hombres y el Jefe del Estado del Imperio, se perdonará a Alediah de sufrir ataque ninguno, poniendo el sumo sacerdote de Phaion a diez mil caballeros de la Sagrada Orden al mando directo de su majestad imperial para la campaña contra Doria, “algo que uniría a los phaionitas bajo una misma bandera, bajo una misma Fe y un mismo estandarte, el de Occidente y la Alianza, por el cumplimiento de un sueño largamente esperado: la expulsión definitiva del Enemigo de las tierras de los Hombres”. Se firma el **Decreto de Alediah (1.726)**, por el cual el pacto entre los mortales y la Alianza queda sellado para todo el mandato del Emperador más guerrero de todos los tiempos, y se comienzan los preparativos para, después de la

rendición de Sereniah, lanzarse a una campaña militar relámpago contra Doria y todos sus territorios, sometidos por el Imperio Negro desde hace generaciones... en el verano del 1.726, Maese Torek consigue minar los muros y cimientos de las defensas de Sereniah, y los zapadores e ingenieros derriban las puertas principales en muy poco tiempo, permitiendo un rápido despliegue de tropas en las plazas y calles de la urbe. Aunque hay algo de resistencia enconada y guerra de guerrillas callejera por parte de los elementos subversivos y simpatizantes del movimiento revolucionario, el potencial del Ejército Occidental es demasiado grande para unos asustados ciudadanos, mal organizados y peor armados, por lo que los líderes y cabecillas de la Corte de los Furiosos son entregados en cuarenta y ocho horas, dando por finalizada la pacificación total de Phain en apenas unos años de campaña militar. Distinto será adentrarse en territorio del Enemigo, del que bien poco o nada se sabe, y los mapas antiguos, están basados más en leyendas locales y rumores de mercaderes o imaginación de los poetas, hasta tal punto de aislamiento está Doria con respecto al resto del mundo conocido.

Reunidos todos en Alediah en primavera del 1.727, comienza la verdadera epopeya, y cuatro legiones, entre occidentales, aliados y phaionitas parten en dirección a Doria, al encuentro con lo desconocido, iniciando una de las más grandes proezas de la historia universal de Rhum. Viajarán tres meses en dirección a Doria occidental, acampando en los **Llanos de Tarsis (verano de 1.727)**, y los líderes y cabecillas dhorianos más influyentes les saldrán al encuentro, enviándoles mensajeros y embajadas, hablándoles de “su tremendo error” y conminándoles a “regresar a Occidente, desde donde no tenían que haber partido jamás”. Maese Torek manda despachar a los amenazantes mensajeros “con un puntapié en el trasero”, prepara su legión de subterráneos y se adelanta, tomando las aldeas de Nembra, Solannah y Uzbekiah, asolando las instalaciones del Imperio Negro y minando los cimientos de sus guarniciones y centros de cría de Keni Kieri, mandando matar a todos los Colmillos Afilados, tanto adultos como crías, y siendo aclamado por la población autóctona como “libertador de los dhorianos”, pero como no se fía de ellos, acampa en Nembra y esperará pacientemente la llegada del Emperador y su cónsul homónimo, Lord Terenn. Los dignatarios dhorianos no hacen esperar su respuesta, enviando mensajeros al Destructor y al Imperio Negro solicitando audiencia y ayuda, pero Akeless les ignora, mandándoles de vuelta a sus tierras, porque lo que él realmente desea es tender una emboscada enorme al Emperador, y matarle con sus propias manos. Las esperanzas de los dhorianos se ven terminadas con la negativa del señor oscuro, y regresan a su país, montando una resistencia organizada contra los invasores, reclutando a todos los bárbaros salvajes y Keni Kieri que encuentran en sus cancellerías y dominios, reuniendo un ejército considerable, de casi cuarenta mil de a pie y veinte mil jinetes de huargos y arqueros veteranos, pero les sale al encuentro el Emperador en **Uzbekiah (invierno de 1.727)**, que, aunque perdiendo casi media legión en el esfuerzo, manda al infierno a la totalidad de las fuerzas dhorianas, causando gran mortandad y catapultando a toda la nación al desastre. Ese misma semana de la derrota, capturan diez mil prisioneros dhorianos, los cuales son enviados a los campos de trabajo en la Cordillera de Rhum, en las canteras al aire libre imperiales, en donde cumplirán una condena por “alta traición a la Alianza” y “conspiración contra los pueblos libres”, además, otra gran parte de ellos serán usados como peones en las minas Kothianas subterráneas más peligrosas, rozando el límite de la esclavitud. En la primavera de 1.728, parten hacia el Este, derruyendo los muros de **Beocia**, aniquilando a los bersékeres del cuartel de **Neriss-Olopeth** y estando tan sólo a tres meses de camino de Turannah, que amenaza con ser tomada y sitiada en pocas semanas de imparable victorias y campaña completamente exitosa. Llegado el verano de 1.728, acampan en el **Bosque de los Perdidos**, recibiendo embajadas de los Sidhe oscuros lugartenientes en Doria como líderes del Imperio Negro, pero Lord Terenn de Breniah los manda al infierno literalmente, y les advierte que “la voluntad del Emperador es seguir avanzando y sometiendo las tierras libres que habéis convertido en pasto de esclavizadores, herejes y traidores”. En otoño del 1.728, una legión procedente del Imperio Negro, con treinta mil bersékeres, diez mil jinetes de huargos y cinco mil arqueros, choca contra la legión de Lord Terenn de Breniah en la **Batalla de Aruth (1.728)**, causando la mitad de bajas en las fuerzas occidentales, pero cayendo completamente aniquilado el ejército de los oscuros, y siendo capturados los lugartenientes Sidhe, son mandados ahorcar y seguir avanzando hasta la fortaleza de **La Espina Negra (primavera del 1.729)**, en donde acamparán tres legiones de las cuatro que partieron, ya que una entera se ha quedado en el camino de avance hasta ese lugar. Doria ya es parte del territorio occidental en una tercera parte, y el Emperador Elokaio empieza el sitio de la Espina Negra (1.729-1.735), en el que somete a los Keni Kieri y Kieri atrincherados en sus muros al hambre, al envenenamiento de las aguas y al ataque con balistas incendiarias, y machacando con arietes gigantes los portones de la descomunal fortaleza, levantada por manos de gigantes en la Noche de los Tiempos. Al final, en el verano del 1.735, los supervivientes salen desesperadamente en un intento por huir en todas direcciones y dar parte al Imperio Negro, pues “Akeless el Destructor parece haberse olvidado de sus criaturas, abandonándolas a su suerte y al juicio de Occidente”, según contarán los cronistas oficiales de la época. Maese Torek será

herido de gravedad en este asalto final, y veinte mil Keni Kieri y Kieri caerán en una matanza sin cuento a las puertas de la Espina Negra, salpicando de rojo los muros de la ciudadela maldita. Cinco mil soldados del Imperio Occidental no volverán a ver la luz, y los sargentos y capitanes ya empiezan a sentirse resentidos, pues llevan ocho años de campaña y no terminan de ver la victoria final sobre Doria, que es “un gigantesco acuartelamiento del Enemigo”. Dentro de los muros que guardan los interiores de la Espina, el Emperador haya una metrópolis inmensa, la cual está completamente despoblada, y cantidad de pasadizos excavados en la roca madre, así como catacumbas, termas, baños públicos y hasta anfiteatros y templos sacrílegos, los cuales manda derribar y purificar, aunque el trazado urbano de las calles y las plazas le sorprende grandemente, y se queda maravillado con el arte constructivo de los siervos de la Sombra, declarando con sus palabras “es una lástima que tengamos que quemar, arrasar y no dejar piedra sobre piedra, pues muchos esfuerzos se han empleado, generaciones en levantar este baluarte inmenso”, aunque, terminadas las tareas de minado y socavado de las estructuras más significativas y de la quema completa de todas las viviendas y cubiles Kieri, ya que nadie sospecha que haya supervivientes o seguidores de la Sombra apostados en sus calles, las tres legiones parten de la Espina Negra, dejando una ruina inmensa humeante y completamente arrasada y devastada a sus espaldas, sin esperanza de que nadie en un futuro próximo la pueda utilizar más.

Indignados por la marcha de la campaña militar en Doria, los Cuimi Kieri piden denodadamente al Destructor que los deje actuar, y da permiso al general **Kol-Dorienn el Tuerto** marchar con dos legiones completas al encuentro del Emperador, que estará acampado en los **Montes Nublados**, allá por el invierno del 1.735. Acampados en las faldas orientales de las montañas dorchianas, el general Cuimi Kieri espera realizar una táctica envolvente contra el Emperador, pero Elokaïos y sus lugartenientes son listos, y se meten en el **Desfiladero de los Primigenios (1.736)**, resguardándose de los flancos y la retaguardia, y obligando al general de la Sombra atacar de frente, por lo que sus legionarios y bersékeres son masacrados día tras día. Tras la batalla resultante, Kol-Dorienn parte hacia la Espina Negra esperando los refuerzos atrincherados en ella, pero la encuentra devastada, y se hace fuerte, acampando allí, porque el baluarte de roca madre todavía puede ser usado como defensa natural, devolviéndole al Emperador el golpe en los **Campos de la Espina (1.737)**, y masacrando en parte las legiones de Elokaïos, que se dan en retirada hacia los Montes Nublados, con bajas considerables y la pérdida de un tercio de su potencial militar. Animado por la derrota del Emperador, le invita a salir de nuevo en los **Llanos de las Ánimas (verano del 1.737)**, y resulta que la caballería occidental y las balistas Kothianas le hacen la pascua al viejo primigenio, que se ve rodeado por las fuerza de élite de Elokaïos y superado por las alabardas solares y las lluvias de flechas emponzoñadas de los arqueros Sidhe, por lo que queda aislado de su cohorte y trata de huir, pero Maese Torek lo desafía, y el Emperador con su guardia pretoriana parten al galope a auxiliarle, con el resultado final de que “Kol-Dorienn, herido por muchas partes de su cuerpo y causando gran mortandad entre los lanceros y alabarderos, sin embargo, cayó de rodillas sobre sus propias armas, mientras Torek el Rojo lo decapitaba a hachazos ante la mirada estupefacta de sus derrotados oficiales”. Es la primera vez que un Cuimi Kieri caerá en un campo de batalla, pero no la última. Las noticias de la derrota de Kol-Dorienn llegan al Imperio Negro como un relámpago ante la Corte del Destructor, y no se tienen ya noticias de Melkart el Despiadado, por lo que Akeless puede enviar rápidamente legiones oscuras al encuentro de Elokaïos, y pide consejo a Ogruh-Ekrih, buscando una manera de derrotar de un plumazo al que ya empieza a ser molesto para los intereses del mentor del Culto Negro. Designará para la tarea a dos Cuimi Kieri excepcionales, a **Moreinn Aliento Ígneo** y el colosal **Rubro Alma Siniestra**, cada uno de ellos con legiones propias, y designados para la inmensa y definitiva tarea de “destruir el orgullo occidental y la enorme blasfemia que contra los dorchianos y contra nosotros mismos se está practicando año tras año en la alocada carrera suicida de este Emperador hereje y usurpador de nuestros intereses en Rhum”. Llegado el verano del 1.738, Elokaïos y Lord Terenn de Breniah, así como Torek Pelo Rojo tendrán solamente dos legiones disponibles, y mandarán un emisario a Alediah, desde donde partirán jinetes a caballo solicitando dos legiones más de refresco, algo que no estará listo a debate hasta el otoño de ese mismo año, en el que el Senado y el Parlamento sopesarán el resultado de la campaña del Emperador y la marcha del plan de sometimiento de Doria y la liberación de los bárbaros salvajes. Ya han caído sesenta mil hombres, entre Silfos, madíes, Kothianos y Boltariann, Sidhe o phaionitas, y aunque los Tribunos y los partidarios del Emperador Elokaïos siguen estando completamente a favor de enviar refuerzos, la pérdida de dos legiones no es algo que deba tomarse a la ligera, y máxime teniendo en cuenta el proceso de sustitución y reclutamiento de las colmenas y la disponibilidad de la población juvenil al adiestramiento militar. Hay en territorio occidental tres legiones más operativas, pero los senadores temerán que el ímpetu conquistador de Elokaïos nos sepulse a todos en el olvido, y los deje sin ejército con el que defender nuestras fronteras y ciudades principales, por lo que se decide enviar a Alediah sólo una legión de refuerzo, aunque Bosque Negro y Lago Plateado finalmente mandarán otra, y

así será cubierto el cupo necesario para que Elokaios logre vencer a las fuerzas del Mal. Las dos legiones llegarán a tiempo, en primavera del 1.739, cuando el Emperador y sus dos generales estén acampados en los Montes Nublados, su central de operaciones y cuartel general, pues allí “hay multitud de desfiladeros, cuevas y corredores naturales, en donde guarecerse y no dar muestras de tu posición al Enemigo”, repartiendo el campamento occidental en varios destacamentos no muy separados entre sí, pero que se reparten las posiciones de alta montaña y son prácticamente invulnerables a los golpes de mano, oleadas y ataques abiertos a los que el Imperio Negro está tan acostumbrado. Los ingenieros militares Kothianos comenzarán las obras de un cuartel de piedra y mortero en el Desfiladero de los Primigenios, por lo que los representantes del Imperio Occidental estarán revolucionando los conceptos de la guerra moderna, y añadiendo nuevas técnicas improvisadas a las costumbres castrenses de los cónsules de la Alianza, como la élite de caballeros de San Bartolomé, que llevarán lanzas pesadas de caballería en sus cargas controladas contra los bersékeres Kieri, destrozándolos totalmente y diezmándolos en una sola de sus embestidas sincronizadas, además, debido a su armadura, son prácticamente inmunes a las flechas de los Sidhe oscuros y las balistas ligeras, aunque las lanzas y picas de los infanteros Kieri veteranos siguen siendo un enemigo muy difícil de batir. Moreinn Aliento Ígneo llegará al Desfiladero de los Primigenios en la primavera del 1.740, y se quedará perplejo al observar una fortaleza de piedra, mortero y almenas fortificadas en el paso de montaña, completamente montada y equipada con balistas y maquinaria de asedio, por lo que declarará que “los occidentales han mejorado mucho en cuanto al concepto de la guerra se refiere”, por lo que decidirá enviar a los Sidhe jinetes de serpientes a que realicen incursiones aéreas y usen magia de batalla sobre las balistas, minándolas y destruyéndolas en parte, pero recibiendo a cambio gran mortandad entre sus oficiales y élite aérea. Decidido a combatir al Emperador en campo abierto, lo desafiará a salir de sus muros, pero Elokaios no responderá, sino que, cuando todos se esperan que “el representante del Ejército Occidental se haya muerto de miedo tras de sus muros y almenas”, aparecerá en la retaguardia de Moreinn, con dos legiones completamente preparadas y obligando a su infantería, caballería y artillería posicionarse con el sol en contra, algo que añadirá más ventaja si cabe al Emperador, pero como Moreinn esperaba que mordiera el anzuelo, Rubro Alma Siniestra estará a su vez en los desfiladeros de las Montañas Nubladas, y con una gran hueste, descenderá sobre los flancos de Elokaios y sus cónsules, realizando la gran proeza de la batalla de los **Generales Sombrios (1.740)**, aunque la pericia de Lord Terenn y de Torek el Rojo serán definitivas, pues dividirán en dos las fuerzas del Emperador, chocando frontalmente contra los dos generales tenebrosos, y abriendo brechas en las filas de Rubro con la caballería madita y las potentes balistas Kothianas, que barrerán de enemigos el campo de batalla con sus ingenios militares y torres armadas. Lord Terenn morirá a manos de Rubro Alma Siniestra, pero estará herido de gravedad, y Torek el Rojo y el Emperador podrán darle un golpe mortal combinado con la lanza solar de uno de los pretorianos de Elokaios, que habrá conseguido hincarla en las detestables entrañas elementales del Cuimi Kieri. Cuando Rubro Alma Siniestra caiga, explotará en una liberación de energía incontrolable y poder primigenio, devastando a su vez toda la zona, y matando a todos los que encuentre a su paso, a excepción del Emperador y Torek, que como llevan armaduras de metales arcanos, consiguen sobrevivir maltrechos a la manifestación de la muerte de una criatura milenaria y gutural. Moreinn Aliento Ígneo se batirá en retirada hasta los **Pantanos Sombrios (1.741)**, debido a que la legión de su camarada será completamente aniquilada y puesta a disposición de los justicias mayores y líderes tribales de Doria, que ajusticiarán cruelmente a los Sidhe lugartenientes de la Sombra y prorrumpirán en gritos de júbilo aclamando al Emperador Elokaios como “cabeza visible de los reinos mortales, y señor de todos los príncipes del mundo conocido”. En su inexpugnable fortaleza, los recuentos de bajas serán horrendos, y Maese Torek aconseja al Emperador un repliegue hasta Turanniah, porque la pérdida de uno de los cónsules es insustituible, y los resquemores de la tropa van en aumento, debido a que los Sidhe de Bosque Negro no simpatizan demasiado con los oficiales subterráneos del Amán, aunque sí mantienen relaciones cordiales, pero no se mezclan con ellos. Elokaios el Grande reconsidera la oferta de Maese Torek y acepta el desafío de avanzar a espaldas del Enemigo camino de **Turanniah (1.741)**, aunque las quemaduras producidas por la muerte de Rubro Alma Siniestra todavía le laceran el cuerpo, pero al mando de sus tres legiones y media, hacen los preparativos para ir en dirección al Oriente y tomando como una falacia las advertencias que los mensajeros de Aliento Ígneo le hacen, anunciándole “un triste destino y macabro final si acaba siendo hecho prisionero y torturado por los maestros oscuros del Destructor”, por lo que Elokaios responde “pues dile a tu siniestro y cadavérico amo, que reposarán sus huesos quemados en las simas más profundas del Océano Occidental, y todos sus sueños de gloria y sometimiento del mundo se desvanecerán con su culto enloquecido y sus Dioses Estelares, a los cuales escupo en el rostro, porque son imágenes de piedra y asera, representaciones de ángeles caídos que el Creador, el Supremo Hacedor Phaion decidió expulsar del Paraíso hace mucho tiempo, en donde los héroes del pasado de Occidente, y las generaciones libres del futuro gracias a la mano de la Alianza, vivirán en paz por los siglos de los siglos, así que parte con esta misiva y dile a tu Akeless querido que

baje a luchar él mismo si lo considera oportuno, o si tiene mucho miedo, que baje Ogruh-Ekrih, al que parece ser que una pierna ya no le funciona demasiado bien”. Las huestes del Emperador llegarán a Turanniah en el invierno del 1.741, acampando a las puertas de la inmensa metrópoli y comenzando a realizar las obras de zapado, minado y levantamiento de torres, empalizadas y trincheras, operaciones dirigidas por Maese Torek será inteligente al mandar al capitán Sidhe **Lord Erabannian de Sith**, uno de los Veinticuatro de los condes de Eloenn, junto a jinetes y guardaespaldas como emisario hasta Alediah, desde donde iniciar un viaje a Occidente en el que lleve una petición imperial de buscar un segundo y nuevo cónsul para las legiones Sidhe acampadas en la capital dorhiana.

El Sitio de Turanniah (1.742-1.745), se convertirá en una de las peores pesadillas del Imperio Negro, incluso del propio Akeless y del General de la Sombra, pues Aliento Ígneo, con sólo una legión desmoralizada y tropas que están descansando de un crudo invierno dorhiano en los Pantanos Sombríos, son incapaces de concebir el hecho de enfrentarse a tres legiones y media de occidentales, y sesenta mil dorchianos de la capital, incluidos Keni Kieri y Sidhe oscuros, no poseen ni los recursos militares ni las maquinarias, dedicadas expresamente al arsenal de las legiones de conquista para defenderse, ya que el Imperio Negro ha basado siempre su estrategia y desarrollo en la conquista, no en aguantar asedios o responder a invasiones exteriores. Pero la inventiva del Destructor no cesa de realizar pérfidos planes, y enviará a los supervivientes Reyes Tumularios, que están ardiendo en deseos de una venganza total contra Occidente, la oportunidad de “saldar viejas cuentas y firmar una paz duradera que a ambos bandos pueda traer una estabilidad y seguridad que viene minando nuestras fronteras debido a las desavenencias entre ambos pueblos”. Los antiguos Reyes del Sur, aunque desoirán en un principio las embajadas del Imperio Negro, al que consideran un detestable enemigo y el causante de toda su decadencia actual, considerará sin embargo la posibilidad de asestarle al Imperio de Occidente un golpe letal e irrecuperable, y más tratándose de aquellos que consiguieron frenar todos sus movimientos bélicos en las naciones mortales, a las que usaban como fuente de esclavos y suministro de hordas zombi. El faraón no muerto **Tukmosis II Mano Sinistra** negociará con **Kol-Dorienn el Tuerto** en las **Conferencias de los Pantanos Sombríos (1.742)**, en unas condiciones favorables para los Reyes Tumularios, ya que las huestes más importantes de Doria están sitiadas en Turanniah, y el Emperador Elokaio el Grande amenaza con destruir para siempre el potencial bélico de la nación satélite del Culto Negro, y el campo de operaciones más grande que posee. Mientras tanto, Lord Erabannian de Sith habrá llegado al Paso de las Estrellas en la primavera del 1.742, entrando en conversaciones con los oficiales del Ejército Occidental y solicitando inmediatamente ser desplazado hasta Rhiyanah o Ennaeliah, en donde comenzar unos discursos ante el Consejo de Ancianos, el Parlamento y el Senado sobre la “urgente necesidad de aportar inmediatamente y sin dilación un reclutamiento de dos legiones auxiliares, porque un gran peligro se cierne sobre la persona del Emperador Elokaio, al que debemos la inimitable hazaña de haber puesto por fin contra las cuerdas al Enemigo, y de haber conquistado los territorios de la salvaje Doriath hasta los límites mismos de sus capitales y fortalezas criaderos de Colmillos Afilados y abominaciones macabras sin cuento”. Serán los **Discursos de Erabannian (1.742-1.743)**, en los que el Senado acordará una leva masiva entre las principales ciudades independientes y colmenas, pero será insuficiente, pues “la juventud de Occidente habrá sido sangrada por culpa de estas guerras sin término pero con finales apropiados”, y los propios Madi Silfih que dirigen la sociedad imperial “están algo cansados de los sueños imperialistas incommensurables del Príncipe de Occidente”. Le será dada a Lord Erabannian una leva de aproximadamente una legión, procedente de los cuatro rincones de la Alianza, pero los nobles Kothianos, los Veinticuatro de Sith y los señores del Pueblo Arbóreo estarán reticentes a seguir mandando tropas, ya que “sus propias fronteras estarán en peligro si las dejan completamente desguarnecidas frente a un posible ataque frontal o sorpresa del Enemigo”. Disgustado pero no del todo vencido, Lord Erabannian acudirá a Phain, en concreto a Alediah, en donde se entrevistará con el **Cardenal Renreth de Alediah (1.743-1.744)**, el cual le dará audiencia con total familiaridad y le pondrá como huésped en los palacios episcopales, incluso le llevará a conocer al nuevo Gran Maestre de la Orden de San Bartolomé, el general phaionita llamado **Turon el Grande**, el cual está dispuesto a negociar con Occidente el reclutamiento de levas por todas las ciudades y condados de su mandato y representación, aunque los derrotados miembros de la Verdad Oculta estén tramando asesinarlo desde hace tiempo. Para las gentes sencillas y el populacho de Alediah y sus capitales o villas principales, los miembros de la Alianza son una fuente inagotable de problemas, porque, siempre que los líderes militares de las colmenas o Bosque Negro se personan en las fronteras de Phain, es para llevarse lo mejor de su juventud a conflictos genocidas y desesperados que ni ellos mismos entienden, contra un Enemigo inmanente que traerá la desgracia final contra todos aquellos que hayan sido especialmente belicosos y sediciosos contra él. Pero Turon el Grande, aunque también receloso de las intenciones imperialistas de Elokaio el Grande, ve en esta una oportunidad irreplicable de poner a la Alianza de su parte, y de que el dinero de la Banca Occidental o el comercio vuelvan a entrar en las arcas phaionitas,

que están completamente desecadas desde la Corte de los Furiosos. Por ello, aunque eso implique mandar a toda una generación a una muerte segura, sabe que su pueblo, aunque más joven y menos cualificado que Occidente, tiene una capacidad admirable de repoblarse y doblar su descendencia en la mitad de tiempo que las generaciones de las colmenas, los bosques élficos o las planicies del Alf-Heim, por ello, dará el visto bueno al reclutamiento, a pesar de las protestas airadas de los condes y barones, y del asombro del propio Cardenal Renreth, que no se esperaba una respuesta positiva sin haber firmado un acuerdo o algo provechoso para los poderes estamentales, sobre todo, para la Ecclesiarquía. A partir del verano del 1.744, saldrá camino de Doriath un ejército inmenso, comandado por Lord Erabannian y secundado por el propio Gran Maestre, constituido por cien mil hombres de a pie entre soldados y artilleros, sesenta mil jinetes y ochocientos caballeros elegidos de la Orden, los cuales poseen capacidades y cualidades para el combate especiales, como la destrucción de no muertos con el uso de oraciones y armas consagradas. Al mismo tiempo, de las ardientes arenas del desierto sureño, las hordas de Tukmosis II Mano Siniestra, el último gran faraón de los Reyes Tumularios con un contingente lo bastante grande como para ser considerado una amenaza seria para las naciones exteriores, saldrá camino del Sitio de Turanniah, en donde tendrá lugar una de las batallas más encarnizadas de toda la historia de Occidente, y en donde las fuerzas de los imperios más poderosos de la antigüedad harán resonar una vez más las espadas, dejando su destino final en mano de sus Dioses Estelares, del Supremo Hacedor, o de entidades primigenias de antes de la Noche de los Tiempos.

La Batalla de Turanniah (Otoño de 1.744): Cuando el nuevo cónsul Sidhe, **Lord Erabannian de Sith** haya llegado al sitio de Turanniah, habrá sido justo a tiempo, porque los batidores Silfih Palme de Elokaio y los zapadores de Maese Torek Pelo Rojo habrán detectado extraños movimientos en las lindes de los Pantanos Sombríos, y es porque el Cuimi Kieri conocido como Moreinn Aliento Ígneo partir con sus huestes camino de la capital de Doriath, como enfrentando con dignidad su desigualdad numérica, y sin aparentes refuerzos desde las fronteras orientales con el Imperio Negro, por lo que Elokaio deducirá que sus nuevos aliados seguramente provengan de otro sitio, y mandará a las guarniciones ampliar las guardias, y a sus caballeros de élite “alejarse lo más posible de los pasos fronterizos y peinar las cuatro direcciones en busca de amenazas de cualquier tipo”. Pero lo más gutural será cuando los batidores Silfos hablen de “una mancha oscura que desde el Sur se extiende por todo el Sol de poniente, tapando con su humareda las nubes que mueren en el confín del mundo”. Tal es la magnitud de las huestes y hordas de momias, no muertos y aparecidos de Tukmosis II, al que las guerras de desgaste de los sepultados y desgraciados competidores que eran señores de las dunas como él, le han venido de perlas, ya que los zombis y reanimados sin amos se han desplazado hasta sus mastabas y mazmorras, buscando cobijo y un maestro Liche que pueda guiarlos hasta la victoria, o que al menos les dé un motivo por el que seguir luchando o por el que sobrevivir en las ardientes arenas del desierto casi despoblado que ahora habitan, porque atrás quedaron los días en que los miembros del Imperio Antiguo llenaban centenares de subterráneos de un reino imperecedero que no conocía ni el paso del tiempo ni los avatares del mundo físico, ya que con la no vida habían creído poder superar todas esas limitaciones, hasta que llegaron los occidentales y cambiaron el mapa del mundo conocido. Tal es el odio que profesaban hacia el Emperador y todo lo que representaba, que a Aliento Ígneo sólo le bastaría esperar a que las hordas de no muertos devoraran toda muestra de potencial bélico aliado, liberar a sus compatriotas hacinados en Turanniah y dar el contragolpe, en el que el Cuimi Kieri tenía pensado matar al propio Tukmosis como pago a sus servicios. Entre el 2º y el 3º mes del periodo otoñal, las hordas del Cuimi Kieri Aliento Ígneo acamparán en los **Campos de los Suspiros**, y saldrá al encuentro de Tukmosis II, que conformará junto a él oficial de la Sombra el equivalente a cuatro legiones occidentales, mientras que Elokaio el Grande, Torek Pelo Rojo y Lord Erabannian de Sith poseerán dos legiones de veteranos de la Alianza y otras dos de reclutas phaonitas, eso sin sumar los ochocientos poderosos miembros de la Orden de San Bartolomé, que serán decisivos en el combate contra las tropas del señor tumulario. Frente a los Campos de los Suspiros, y en el atardecer del 15º Día del Tercer Mes de Otoño del 1.744, las fuerzas combinadas del Emperador, Phain y la Alianza acamparán frente a Tukmosis II y Aliento Ígneo, que espera una victoria total contra el líder occidental más famoso de todos los tiempos, y de una derrota de la Alianza, la cual permita allanar el terreno a Ogruh-Ekrih para que, finalmente, quedando la Gran Muralla sin defensores, el último bastión de los occidentales no sirva ya de parapeto para evitar sus oleadas de saqueo y destrucción.

Al amanecer del día siguiente, el 16º, las huestes rugientes de Keni Kieri, Trolls, Colmillos Afilados y bárbaros salvajes deseando darse un festín con los despojos de sus enemigos serán innumerables, y el aire hederá con el olor a descomposición de los no muertos que esperan ansiosos recibir las instrucciones de sus líderes tumularios y el gran señor Liche que lo lidera a la matanza sin cuento. Algunos jinetes de sierpes Sidhe oscuros habrán acudido a la cita, y el Emperador sonreirá divertido,

pues habrá enviado embajadas a su madre, Reanniah la Blanca, la cual habrá dado el visto bueno para que las legendarias sierpes de los Picos de Anuh acudan a la ayuda de su vástago, al cual no le falta valor, pero necesitará todos los recursos disponibles en esta decisiva empresa, de la que depende la suerte de todos los habitantes sitiados en Turanniah. Torek Pelo Rojo, y los artilleros Kothianos habrán preparado una retaguardia impresionante de balistas y catapultas de asedio apuntando a los contingentes Kieri, y los arcos de Bosque Negro estarán apuntando desde el principio a los gatzates de los líderes de los Colmillos Afilados. En el otro bando, los chamanes orcos habrán lanzado sus conjuros nigrománticos y sacrificado centenares de prisioneros desdichados para leer en sus entrañas, y el ambiente estará cargado con los odios de varias generaciones de mítica resistencia occidental frente al Enemigo de todos los pueblos de Rhum.

Muchas canciones se han cantado acerca de esta batalla, sangrienta, cruel y magnífica en todos los registros escritos que aparecen, y ríos de tinta corrieron acerca del genio militar de Lord Erabannian, que, herido de muchas armas y flechas de Sidhe oscuros, dirigió a los miembros de Bosque Negro y a los guerreros de los Veinticuatro hacia una espléndida victoria en el flanco derecho, atormentando con la caballería madi a los jinetes de huargos y masacrando enormes contingentes de Keni Kieri, que desde entonces pasaron a ser una etnia en retroceso y casi peligro de total extinción. Muchos cantares se dedicaron a Maese Torek Pelo Rojo, el cual acribilló a los carros de guerra con sus artilleros subterráneos, habituados sobradamente a liquidar con sus andanadas múltiples a los esbirros de la Sombra en sus ataques a la Gran Muralla, y de cómo Aliento Ígneo, al que le cayó una inmensa roca de catapulta untada en brea, quedó atrapado bajo el enorme peso y no pudo rehacerse, siendo decapitado por el rápido hacha y la decisión del Kothiano, que contaba ya con dos Generales de la Sombra en su haber, al que mandó al otro mundo sin más dilaciones, pero la explosión elemental resultante, mataría a los dos en el acto, incluyendo un elevado número de guerreros y mercenarios o zombis de los dos bandos. Tutmosis II y sus hordas de reanimados, hicieron gran daño entre las tropas mortales comandadas por Turon el Grande, pero la superioridad numérica de los Hombres, ayudaría en un momento de gran necesidad a los occidentales y los lanceros Silfih Anuih, que estaban en clara desventaja frente a las inmensas hordas del señor Liche. Aunque casi la mitad de las tropas de Alediah y de la Orden de San Bartolomé cayeron en dos días de batalla ininterrumpida, finalmente el desgaste y la posterior retirada de los Señores de las Dunas, que se batieron en total desbandada debido a los poderes místicos y exorcismos de los caballeros sagrados, consiguieron permitir que el Emperador y su élite avanzasen hasta la vanguardia tumularia, y las sierpes de los Picos de Anuh llegaran en el último momento, acabando en una batida aérea sin par con los jinetes de sierpes Sidhe oscuros, que cayeron desde los cielos en un estrépito de bolas de fuego y cuerpos de dragones malvados completamente calcinados por las llamas de Reanniah la Blanca y sus aliados. Se dice que, “en medio de la batalla, el Emperador Elokaiois refulgía con la brillante aura de un dios descendido, y que su mirada ardía como el mismísimo Sol de Anuh”. Ciertamente es que, la estrategia, la hermandad y el inmenso avance técnico y belicista de Occidente pudieron a la barbarie dorthiana y la brutalidad del Imperio Negro, y miles y miles de Kieri vieron la muerte física en sólo dos jornadas, se dice que “las pilas de túmulos y cadáveres acumuladas por los perdedores, llegaban a alturas similares a las de las torres de asedio implantadas por los ingenieros militares de la Ciudad Bajo la Piedra”. Tres legiones habían sobrevivido al lance contra el Enemigo, que había sido completamente aniquilado, y esto había supuesto el final de Aliento Ígneo, así como el fracaso de Kol-Dorienn el Tuerto, que se replegó con sus guardaespaldas sombríos hasta las fronteras del Imperio Negro, tras perder completamente el territorio de Doriath. Las noticias llegaron como el viento a las colmenas, en donde se decretó que el 15º Día del Tercer Mes del Otoño fuera desde ese momento declarado el **Día de Elokaiois**, con el que se celebraron juegos, representaciones teatrales, manifestaciones de júbilo y alegría en todas las ciudades independientes, y el Senado y las Madres, así como el Parlamento y todos los Tribunales, anunciaron con gran júbilo “que la luz de Occidente no se apague jamás, porque hemos traído finalmente la salvación y la iluminación a Doriath, en la cual haremos una inmensa obra de reconstrucción y destrucción sobre las macabras obras del Enemigo en sus empobrecidas gentes y en sus tribus dispersadas por las maniobras del Destructor”.

Aprovechando la coyuntura, Turon el Grande y el Cardenal Renreth se quedarán como consejeros personales del Emperador, y esperarán el nombramiento del Gran Maestre de la Orden de San Bartolomé como cónsul occidental, algo nunca visto en la historia de Alediah, pues otorgaría unos poderes militares y autoridad a los Hombres que jamás habían tenido en la Alianza, en donde siempre habían sido considerados un “pueblo de segunda” frente a la posición y renombre de otras culturas y civilizaciones. En verano del 1.745, termina oficialmente el Sitio de Turanniah, y los prisioneros bárbaros y Keni Kieri supervivientes se cuentan por miles, por lo que se decreta “la total limpieza de la sangre dorthiana de toda mancha tenebrosa”, y los cubiles de cría de Colmillos Afilados, así como los

templos de los Dioses Estelares y edificios emblemáticos son derruidos, sus laboratorios y mastabas oscuras destruidos, y todo vestigio de material bélico o reliquias del Señor Oscuro desaparecen para siempre en los anales de la historia. Los Sidhe oscuros capturados, son llevados a Bosque Negro para su enjuiciamiento y ejecución, si bien los Veinticuatro no se ponen de acuerdo con los adolescentes y los niños de esta estirpe, a los que no ven mancha alguna, pues viven ignorantes de la realidad exterior, y son aislados para llevarlos a los orfanatos de Ulthereth, en donde les espera una vida difícil y de plena subsistencia en los estratos más bajos de la sociedad occidental, en donde convivirán con Torgemos, Boltariann, Medianos y algunos dorhianos, aunque su situación como ciudadanos del Imperio Negro como esclavos y víctimas para los sacrificios oscuros, no era mucho mejor. Las filas de refugiados dorhianos huyendo de la guerra hacia suelo de Phain son inmensas, y Turon el Grande se reunirá con el Emperador en las **Conferencias de Alediah (1.746)**, en donde se ordenará a todos los huidos y sin techo que “regresen inmediatamente a sus aldeas y villas de origen, en donde Occidente y la gracia del Emperador no tardarán en comenzar las tareas de reconstrucción y el envío de alimentos y dinero para evitar las hambrunas y epidemias resultantes de la posguerra y el empobrecimiento de los nuevos ciudadanos de Phain”. Kothianos lugartenientes del Imperio, Sidhe de los Veinticuatro y los Boltariann y Medianos del Ejército Occidental no ven con buenos ojos el acercamiento interesado del Cardenal Renreth y de Turon el Grande a la persona del Emperador, que ensimismado con sus victorias y grandeza como está, no ve las maniobras políticas de los Hombres, y durante la conferencia, se le informará de este detalle y de los problemas de abastecimiento de las legiones supervivientes, “que cuentan en suelo dorhiano con peores medios, a diferencia de los phaionitas, que reciben ropa, alimentos y suministros directos desde su capital aliada, y no tienen problema alguno de cobijo o sostenimiento”. Elokaiois hará un caso parcial de estas demandas, y hablará con el Cardenal del problema, que enviará desde Alediah algunas muestras de caridad, como cereales, ropas de segunda mano o tiendas de campaña, pero siempre regateando las cantidades y cobrando el pago de estos servicios. Los representantes del Ejército Occidental harán llegar sus quejas contra Turon el Grande y el Cardenal Renreth al Emperador, que dará carpetazo al asunto con una orden imperial de que manden suministros directamente desde territorio occidental, pero eso tardará meses, y los medios de comunicación son lentos, sujetos a los caprichos del tiempo o de las bandas de asaltantes de caminos, bandoleros y criminales dorhianos, que se han multiplicado exponencialmente desde que la posguerra ha comenzado en Doriath, y no conocen otro medio de ganarse la vida que el saqueo y los ataques contra la frontera de Phain. Indignados, los oficiales occidentales de la primera legión, porque eso es lo que ha quedado de las tres legiones aliadas enviadas a territorio dorhiano, mandarán misivas a las ciudades principales de Occidente, a la Ciudad Bajo la Piedra y Bosque Negro, solicitando inmediatamente “que el Emperador licencia a sus tropas, que la campaña militar ha terminado y que desean volver a sus hogares”. Los **Silfos de Poniente**, y los representantes de la Verdad Oculta, dispersos como están sus enemigos de la Hermandad de Occidente y considerados una organización ilegal y en la sombra, acudirán una vez más a la indulgencia de las Madres de colmena y a los miembros del Consejo de Ancianos, pidiéndoles encarecidamente “regresar a las tareas de la política y la legislación, porque la suerte de todos los aliados está en manos de Hombres, de intereses mortales insospechados y del capricho de un Emperador que, lejos de atender las necesidades de un pueblo próspero y con ganas de que llegue la paz a todos nuestros distritos y reinos amigos, se sienta a escucha los halagos de una Ecclesiarquía interesada, que mata de hambre a nuestras gloriosas tropas, que ignora las demandas de pan de nuestros comandantes, y encima, margina a los héroes de guerra y los relega a un segundo plano, dejando las bajas de nuestros soldados como simples números, y engrandeciéndose con una Corte de concubinas humanas y mayordomos y recaderos dorhianos”. En los **Comicios de Occidente (1.746-1.747)**, se realizarán consultas populares en todas las colmenas y distritos imperiales, en los cuales saldrán elegidos una mayoría aplastante de representantes de los Silfos de Poniente, que han sabido esta vez hacer mella en el clamor popular y en las ansias de las familias por ver de nuevo a sus hijos, y por ello, subirán de nuevo a los estrados y estamentos sociales parlamentarios, realizando una serie de enmiendas, decretos y mociones de censura que estarán dedicados a arrinconar poco a poco la figura de Elokaiois, bloquear con un embargo económico a Alediah y Turanniah, regresar las tropas aliadas a sus reinos y ciudades, y cómo no, provocar revueltas populares en las que los humanos que vivan en suelo occidental, tendrán que hacer las maletas y marcharse a suelo phaionita. Pero todo esto es en realidad una maniobra del Destructor, que, sacrificando todo lo que tenía en Doriath, habrá asestado desde las sombras un golpe letal al Imperio, que, en su mayor momento de esplendor, habrá sido herido en el corazón de sus mismísimas instituciones, satisfaciendo los deseos de Akeless de debilitar a sus enemigos, haciendo uso de su talento conspirador y sembrando sombras de duda en el corazón de las razas exteriores, para que rompan sus pactos y sospechen las unas de las otras, una de las herramientas fundamentales del señorío táctico y militar de un Imperio Negro, que, aunque haya perdido grandes guerreros y tenido bajas

horrendas, puede rehacerse de cualquier contratiempo con total despreocupación por sus súbditos y la suerte de sus esbirros sombríos.

Meses después, en Alediah, Turon el Grande es coronado por mediación del Emperador y sus consejeros, entre los que destaca el Cardenal Renreth como **Turon I el Victorioso (1.747-1.770)**, obteniendo tras este galardón “los territorios pertenecientes a Alediah, Turanniah, las naciones de Phain y Doriath, así como la administración de sus ciudades, villas, plazas fuertes y territorios de siembra, ganadería, bosques y recursos minerales de la tierra, los cielos y sus ríos dentro de las demarcaciones limitadas por sus accidentes naturales y comarcas colindantes”. Es declarado como “amigo del Emperador y de Occidente”, y se le dará permiso para tener residencia fija en Rhiyanah, donándose la casa en donde los míticos Amassioh vivieron durante generaciones. Además, se prestarán a través de la Banca Occidental y las arcas de las colmenas seis millones de maravedíes a Phain, y otros diez millones en el curso de diez años, con los que pueda sufragar los gastos de la conversión de Phain y la evangelización de Doriath por medio de la Ecclesiarquía, que mediante el vigilante ojo del Cardenal Renreth, construirá abadías, monasterios y colegios de formación por todo el territorio de los bárbaros salvajes. Así mismo, se creará la **Guardia del Camino (1.748)**, una institución de alguaciles y cazadores de recompensas o investigadores especialistas en los lacayos de la Sombra, que se encargarán de limpiar los territorios de Doriath de las células Kieri o Sidhe oscuras que puedan quedar como residuos del antiguo poderío militar del Imperio Negro, o de eliminar a espías del Enemigo y sitios de maldad ocultos a ojos de los representantes legales y encargados de mantener la paz tras la posguerra. Epidemias, levantamientos e insurrecciones se multiplicarán como una plaga por todos los territorios sometidos, y chamanes de los Dioses Estelares dirigirán a los escasos Keni Kieri y salvajes supervivientes en intentos desesperados por convertirse en una especie de resistencia organizada contra el gobierno de Phain, pero toda revolución será aplastada y los cabecillas, ejecutados como ejemplo a seguir. Alejado de la Corte Occidental, el Emperador hará finalmente caso a las órdenes de licenciar a todos los veteranos de la campaña contra el Imperio Negro, y se marchará a los palacios de Turon el Grande, en donde residirá como “invitado especial”. Hastiado de la vida palaciega y de las lisonjas de sus aliados mortales, marchará de nuevo hacia Rhiyanah (1.749), en donde le esperará una comitiva nada halagüeña, liderada por el Silfo de Poniente y senador llamado **Emendar Silfih Anuih**, el cual le hará llegar las órdenes de las Madres de colmena y del Senado, así como de los miembros del Parlamento y las ciudades principales. Es el **Decreto de Rhiyanah (1.750)**, por el cual los Silfos de Poniente han conseguido una advertencia sobre la figura imperial, al que “se le despojará de sus privilegios militares, consulares y políticos por espacio de cinco años, en los que no podrá ejercer cargo público alguno, salir de sus residencias o posesiones o suelos occidentales o aliados, so pena de exilio permanente si incurriera en alguno de estos comportamientos, o de revisión de su estatus social o de sus responsabilidades para con el pueblo Silfih Anuih y sus naciones aliadas”. Impresionado, el Emperador Elokaios interrogará al asustado Silfo político el porqué de estas medidas, pero el cabecilla de la Verdad Oculta se limitará a entregarle el documento, y pedirle que firme el recibo de aviso, marchándose de la residencia oficial del Emperador a ritmo firme y con una expresión de triunfo en su rostro. Hastiado de la presión política y mediática, hará las maletas desde la residencia de Rhiyanah y partirá hacia Eloenn, la colmena más costera y paradisíaca del Imperio, en donde llevará una vida completamente retirada hasta la crisis del 1.755, en donde su relevancia será tal, que ni los Silfos de Poniente ni ningún aspirante a Capitán de Occidente será capaz de refrenar su ardor guerrero y su genio militar sin parangón. Allí, en la colmena de los artistas y los eruditos por excelencia, conocerá la belleza de la sin par **Loth Omnih Anuih**, una de las más jóvenes, estudiosas y concienzudas de las jóvenes madres de colmena preparadas por la vieja generación llegada desde Borusiohi, el mundo de origen de los Anuih, y se quedará completamente prendado de ella, frecuentando siempre los gineceos y claustros en donde se mantiene a las hembras reproductoras de la estirpe protegidas bajo fuertes medidas de seguridad, casi espartanas, para evitar que los actos de terrorismo o los espías del Enemigo logren acceder a ellas, lo que significaría un desastre no sólo humano, sino también la condenación de toda la raza. En el curso de este periodo de exilio (1.750-1.755), el Emperador descubrirá los estratos de pobreza y la marginalidad de los veteranos de las guerras libradas, que viven en condiciones miserables en los arrabales y zonas suburbanas de las zonas prósperas realizando trabajos denigrantes o subsistiendo gracias a la mendicidad o la caridad estatal. Por ello, manda misivas a los Silfos de Poniente con una descripción escrita firmada por la propia Loth, y el Parlamento, aunque ha inhabilitado temporalmente al Jefe del Estado, no puede desoír las peticiones de una de las Madres de Colmena, por lo que la carta es llevada ante el Consejo de Ancianos y se establece la creación de un **subsidio de veteranos (1.753)** el cual permite a los heridos de guerra y a los licenciados con taras físicas llevar una vida más digna y lejos de los arrabales o barriadas marginales, pudiéndose pagar alojamiento y comida en lugares más dignos de las colmenas. Aun así, Elokaios quedará profundamente trastornado y transformado por la experiencia de ver a sus antiguos

camaradas llevando una vida tan miserable, y desde ahora se pensará bastante lo de llevar legiones enteras a una suerte incierta antes de tomar decisiones precipitadas. Los días junto a la princesa Loth Omnih Anuih serán muy felices, días en los que el famoso poeta **Reliman Silfih Anuih** escribirá la obra dedicada a la Anábasis de Elokaiois (1.754), publicada como el **Cantar de Occidente (1.760)** o las **Memorias del Emperador (1.780 en adelante, ediciones posteriores)**. El Senado y El Parlamento, sufrirán las consecuencias del gobierno de los Silfos de Poniente, con decretos injustos como las **Conversaciones de Skoplosh (1.754)**, o los **Presupuestos de Administraciones (1.755)**, en los que los miembros de la Verdad Oculta se suben hasta un cuarenta por ciento los sueldos, sin revisar los de los funcionarios públicos de seguridad, contabilidad o servicios, máxime si son procedentes de otras etnias o culturas imperiales, especialmente Boltariann, Torgemos o Medianos, por lo que los Tribunales del pueblo comienzan una serie de protestas multitudinarias, comenzando por la propia ciudad y epicentro de los Silfos de Poniente, **Skoplosh (1.755)**, poniendo de relieve el descontento popular, asaltando las fincas y posesiones o mansiones de lujo de los barrios más elitistas, y saqueando los bienes materiales tan despóticamente arrancados al pueblo llano. Las revueltas son de tal calado, que la crisis se contagia a **Ennaeliah (1.756)** y la propia **Rhiyanah (1.757)**. Desde su trono macabro, el Destructor sonreirá complacido, porque espera que esta revolución inicie una guerra civil en todo el Imperio, que los miembros de la etnia desfavorecidas sean llevados por el odio y por la ira, y que levanten sus manos contra aquellos que les dieron la libertad y les desataron las cadenas de la servidumbre hacia el Imperio Negro. Entonces, los miembros de la Banca de Occidente, especialmente los Kothianos, se darán cuenta de que algo no está bien, porque alguien ha estado desviando fondos para las arcas de la unificada Phain, y que Turon I el Victorioso controla prácticamente todos esos envíos, como si alguien estuviera retirando su dinero de las reservas occidentales para transferirlas a los depósitos y arcas de la corona mortal, esto es, del Rey de los Hombres. Averiguan que es un plan tramado por la Verdad Oculta, de que los Silfos de Poniente desean fortalecer realmente al monarca humano y desbaratar por completo la economía de las colmenas, simplemente porque así las transacciones mercantiles desde Phain serán más baratas, y la compra de productos occidentales caerá en picado, por lo que se abaratarán, y ellos podrán vender los productos y manufacturas humanas más caros, por lo que se harán doblemente ricos. Montando en cólera, los Kothianos sacarán sus hachas y partirán hacia Skoplosh, deseando rebanarles el pescuezo a los Silfos de Poniente, pero cuando lleguen a la colmena, se encontrarán una ciudad sitiada por Boltariann, Torgemos y Medianos, y una muchedumbre furiosa de dorchianos marginales y mendigos que se han apoderado del armamento de la ciudad y amenazan con matar a todos los miembros del Parlamento, el Senado y el Consejo de Ancianos que moran allí. Pero lo peor no será eso, sino que habrán cogido como rehenes a cuatro Madres de colmena, y eso hará que las noticias lleguen relampagueantes ante el Ejército Occidental, que está dispuesto a tomar cartas en el asunto.

En la frontera oriental de Phain con el Imperio Negro, mientras tanto, Akeless el Destructor reúne una gran hueste de no muertos, Keni Kieri supervivientes del desastre de Doriath y deseosos de venganza, Sidhe oscuros, poseídos y sierpes, Kieri de las fortalezas y cubiles negros y poseídos y reanimados de toda índole, liches, aparecidos y vampiros, en un número impresionante, y pone al frente de él al propio Ogruh-Ekrih, al que le da las instrucciones de “destruir para siempre el orgullo de los mortales, comenzando por el oprobio de los dorchianos, nuestros más desobedientes y denigrantes esclavos”. El rey de los hombres, mientras tanto, estará en una edad avanzada, ya casi la cincuentena, pero eso no arredrará sus ánimos de lucha, sino todo lo contrario, aunque el Cardenal Renreth estará ya en pocas condiciones de ayudar a su amigo y aliado, porque perecerá de una enfermedad palúdica en el invierno del 1.757. Le sucederá el **Cardenal Loreth de Alediah (1.757-1.770)**, que también es casi un cincuentenario, pero que está en condiciones de compartir las tareas de gobierno con la Cámara de los Lores y los estamentos del poder en Phain, al frente de la poderosa y cada vez más pujante Ecclesiarquía. El orgullo de la nueva nación humana es tal, que ni se les pasa por la cabeza pedir ayuda a Occidente, porque “las antiguas naciones de la Alianza, demuestran su falta de auto gobierno e incapacidad para resolver los acuciantes problemas y necesidades de Phain, aunque nuestro señor Turon respeta grandemente los esfuerzos y colaboraciones que se hicieron en el pasado”, por lo que reclutará una legión y media de veteranos y campesinos sin apenas entrenamiento o formación castrense y partirá a la guerra, enfrentándose al Imperio Negro en **Llanos de Koreth (1.757)** y **Ortobh (1.758)**. Aunque la resistencia de los soldados y mesnadas de Turon I ofrecen una fiera resistencia y dan muestra de una gran lealtad y disciplina u obediencia a sus señores feudales, las hordas del Destructor, dos legiones a ser exactos a las que Ogruh-Ekrih en persona lidera, aplastan cualquier intento de ofensiva mortal, y los muertos vivientes generan un gran miedo en las tropas humanas, que no están acostumbradas a combatir estas amenazas, a excepción de la Orden de San Bartolomé, que son los únicos mortales que pueden contrarrestar sin problemas los efectos de la nigromancia y las artes oscuras. Finalmente, en Ortobh, las hordas del General de la Sombra desbaratan por completo las mesnadas supervivientes acampadas

frente a las colinas de esa formación montañosa menor, y todo acaba en una persecución de hombres desarmados y enloquecidos, que corren a la frontera buscando salvar sus vidas, o se diseminan por todos los caminos, intentando encontrar el camino de regreso a sus villas y aldeas. Ninguno regresará jamás, y la cabeza de Turon I será pinchada en lo alto de una pica, para después ser limpiada de sus carnes y colgada en el cinto de trofeos del señor de todos los Colmillos Afilados, que aunque cojo y renqueante, sigue siendo un enemigo formidable, y ha regenerado en parte las heridas que Occidente le infringiera en un pasado remoto, y los Capitanes del Paso de las Estrellas. Kol-Dorienn el Tuerto viaja como lugarteniente del viejo Cuimi Kieri, y negocia con los antiguos dorhianos y tribus de salvajes montañeses replegados en aldeas remotas y cuevas la recuperación total de Doriath, el protectorado oscuro de los miembros del Culto Negro, y de hecho, han sobrevivido en las sombras todos estos años algunos chamanes Kieri, así como una casta disminuida de Keni Dorianih, que esperaba ansiosa el regreso de sus viejos amos, y carne humana con la que poder alimentarse y llenar sus cubiles de comida fresca y reciente, no con las piltrafas de la carroña que dejan los asaltantes de caminos y los bandoleros en sus ataques a las caravanas comerciales. Complacido de este hallazgo, Kol-Dorienn, orgulloso de que las semillas del mal en Doriath no hayan sido pisoteadas del todo, reúne un contingente bastante numeroso de Keni Dorianih, los equipa completamente y los mezcla con sus hordas de Colmillos Afilados, iniciando su entrenamiento con el ataque sistemático a todas las aldeas del viejo país, en los que consigue alimentos, reservas de carne y lo que es peor, esclavos con los que iniciar las obras de remodelación de los cubiles y plazas fuertes que fueron derruidas por Elokaïos en su campaña militar. Las noticias llegan hasta Alediah, en donde los mensajeros malheridos y correos o enlaces que llegan ensangrentados procedentes de los condados y comarcas atacadas por el General Sombrío hablan de dos legiones del Imperio Negro reconquistando y arrasando como en una pesadilla las tierras de Doriath, mientras que los resistentes tratan de ganar tiempo, pidiendo a gritos “que el Ejército Occidental tome cartas en el asunto, que el Destructor trata de acabar con los hombres a cualquier precio, y que toda ayuda será en poco si desaparecemos de la historia de Rhum”. La suerte del rey de los hombres es incierta, pero se dice que “ha caído prisionero de la Sombra, que lo mantiene cautivo en alguna de sus guarniciones y plazas fuertes”. El cardenal Loreth de Alediah, sin perder las esperanzas, manda un mensajero a Occidente, con una carta para el Emperador, pero no saldrá de su sorpresa cuando, llegado a la Puerta de las Estrellas, le hagan volver, porque “por orden del Senado, del Parlamento y del Consejo de Ancianos, el Emperador ha sido depuesto de todo privilegio estamental o legislación o competencia, aparte de que la Alianza está atravesando una crisis interna, y no puede atender las peticiones de las naciones aliadas”. Entonces, cuando el mensajero pregunte si puede “entrar en Rhiyanah en calidad de visitante temporal”, le será concedido por espacio de cinco días, una artimaña del representante de Alediah, pues sospecha que en Occidente algo está sucediendo, algo que no es del agrado del Emperador o de sus antiguos partidarios, posiblemente, los Silfos de Poniente, que, según los rumores, poseen casi el total control de las colmenas en la actualidad, y que han provocado una revolución social a gran escala debido a su nefasto sentido del gobierno y del trato respecto de las otras razas de Rhum. Los guardias de la Puerta de las Estrellas, que también son partidarios militares de Elokaïos por suerte, le dejarán pasar no sin antes registrarlo por si llevara otro tipo de correo, y finalmente, le escoltarán en un viaje de tres semanas hasta Rhiyanah, en donde se le dirá que el Emperador reside actualmente en las costas, en Eloenn, por lo que será trasladado hasta la ciudad de las artes y las ciencias, en donde quedará maravillado con los monumentos, plazas, avenidas, baños públicos y con los eruditos y pensadores de la Academia, hasta tal punto, que escribirá el libro titulado **Memorias de un Viaje por Occidente (1.790)**, en el cual relatará esta increíble experiencia vital, y que será un récord de ventas entre los nobles de Phain y los miembros de los Veinticuatro, así como los Kothianos del Reino Subterráneo, que comprarán todas las ediciones debido a la gran belleza y descripción literal de las maravillas de la cultura occidental. De hecho, es una de las obras maestras de la literatura antigua universal de Rhum, y de los pocos documentos escritos que nos quedan acerca de cómo eran las colmenas antes de la decadencia que siguió tras la Primera Edad. Finalmente, el relato del mensajero y la entrevista con Loth Omnih Anuih, la consorte oficial del Emperador, culmina en las **Conversaciones de Eloenn (1.758)**, en las que las desastrosas noticias procedentes de Phain y Doriath llegan por fin hasta los oídos de un Jefe del Estado completamente despojado de sus poderes y competencias, pero con una gran indulgencia hacia los pueblos mortales y naciones aliadas del Imperio.

La terrible situación de Phain, aparte de la sospecha de que todo el desastre del ejército bien organizado de Turon I, su captura, la reconquista de Doriath y las maniobras de Akeless cuadran por fin perfectamente en el rompecabezas de los acontecimientos, y Elokaïos el Grande despierta de su letargo, ordenando a sus cohortes y pretorianos que lo escolten hasta Rhiyanah, en la primavera de 1.759, en donde los guardias del Senado no lo dejarán pasar, pero finalmente, siguiendo la tradición castrense y al ver que no entra armado, por lo que los miembros del Consejo de Ancianos, las Madres de Colmena y los

propios parlamentarios estarán ansiosos de su respuesta a los acontecimientos, pues muchos ya están hartos de los estrafalarios métodos de los Silfos de Poniente. Emendar Silfih Anuih le saldrá al paso, dispuesto a repetir el trágico suceso del “hado de los Elokaios”, el cual conocen perfectamente los historiadores y cronistas de Occidente, y temen grandemente la ira del Emperador, que simplemente ignorará al Silfo, contestándole a sus diatribas “deberías mirar más en afilar las lanzas solares y prepararte para la guerra, en vez de calentar la cama de los embajadores subterráneos y los extranjeros que acuden como turistas a Eloenn, además, arréglate ese pelo, estás horrible”. El Silfo, horrorizado, preguntará acerca de su pelo a los presentes, incluso a los miembros de los Silfos de Poniente, que se quedarán petrificados, sin saber qué decir. Acto seguido, todos prorrumpirán en aplausos hacia el Emperador y su benevolencia incluso para sus enemigos, y Emendar Silfih Anuih se sentará en su asiento del Senado, dando a entender que sus días como oponente político han terminado, y “que está dispuesto a escuchar lo que el Emperador tiene que decir”. Los **Discursos de Elokaios el Grande (1.759)**, son una de las improvisaciones habladas más brillantes de la historia universal de Rhum, y demuestran hasta qué punto los Jefes de Estado imperiales eran educados en las primeras etapas de la Alianza, así como el efecto de la Tradición en los aspirantes a títulos públicos, que se pasaban media existencia humana preparándose para ser los mejores en las tareas de Estado y de gobierno, por ello, eran más sabios que el sabio de los mortales, y más prudente que el prudente de los seres de la creación, pero no por ello incapacitados para los asuntos de la guerra y el mantenimiento de la seguridad del mundo conocido. En sus discursos, Elokaios el Grande hará salir a la luz el plan mefistofélico de Akeless, el cual “ha tramado esta estrategia de ocupación y acoso de nuestras instituciones desde el amparo de la Verdad Oculta, la cual debe ser desmantelada y destruida desde sus mismos pilares, ya que socava la legitimidad de nuestra cultura y las bases de la justicia y la paz en todas las colmenas del Imperio, amenazando con convertir nuestros pueblos y amigos o aliados en sirvientes invisibles de las conspiraciones y macabras intenciones del Enemigo, al que hemos desenmascarado hoy, pero no tenemos la constancia de desenmascarar mañana si no actuamos todos como una unidad imbatible y decidida a acabar con sus sueños de esclavizar todos los reinos libres de Rhum”. Los asistentes se quedarán maravillados con las intervenciones del Emperador, que, escuchará las negativas de los Silfos de Poniente, los cuales habrán escogido a los mejores oradores para rebatirle, pero no podrán con él, ya que, aparte que no pueden sostenerle la mirada, “porque es como si todas las estrellas del firmamento se hubieran juntado en sus ojos, que te taladran con la luz del mismísimo Hacedor el alma y llegan hasta tus pensamientos más ocultos”, tiene argumentos y pruebas de sobra para derruir hasta los cimientos las lastimeras excusas de los elitistas, que, por decreto del Senado, de las Madres de Colmena y del Consejo de Ancianos, son destituidos de sus cargos nuevamente, mandados al “exilio permanente e indefinido” so pena de encarcelamiento por alta traición si vuelven a tratar de ejercer cargo público alguno, y vuelven a investir al “príncipe” de todos sus privilegios y competencias estamentales, otorgándole definitivamente el título de **Silfih Anuih Hemriuo**, esto es, Señor de los Silfos, algo que deja aterrados a todos los presentes, porque en realidad se ha roto la costumbre de no tener reyes ni señores en la raza occidental, algo revolucionario y que trae definitivamente la modernidad a las corruptas instituciones occidentales. Las colmenas ya nos son una autonomía independiente, sino que pasan a ser vasallas del Imperio, como todos los reinos aliados pasan a ser “clientes y protegidos” del príncipe, el cual “posee el mandato del Ejército Occidental, poder para promulgar leyes y decretos o de exiliar a Senadores y miembros del Parlamento, siempre y cuando sus decisiones sean de acuerdo con lo instituido en la Tradición y conforme a los intereses reales de la nación Anuih”. Tras este reconocimiento, se le viste una corona dorada de laurel y se le da un manto púrpura, por fin Elokaios es Emperador de manera oficial, y esta institución será hereditaria, “a excepción de que muera sin descendencia o que el Senado considere el hecho de que la dinastía real no merece seguir y haya que estimar mejores candidatos”. Dicho esto, proclaman a Loth Omnih Anuih “emperatriz y consorte real del Señor de los Silfos”, y la sitúan en rango por encima de todos, pero siempre sujeta a las decisiones de las Madres de Colmena y el Consejo de Ancianos, cuyas decisiones siempre serán inamovibles y con derecho de veto. Los Silfos de Poniente, humillados y vencidos una vez más, se marcharán del hemiciclo arrojando sus togas púrpura al suelo, en señal de duelo por su situación y de total sumisión al Emperador, pero como una advertencia de que algún día volverán para vengarse, y tomar de nuevo el control de todo Occidente, aunque nunca se tienen pruebas definitivas contra ellos o de su posible implicación con el Destructor, cosa que no fue nunca demostrada... algunos eruditos e historiadores piensan que realmente los miembros de este movimiento pretendían poner los intereses de los Anuih de Borusiohi por encima de las demás razas y etnias de Rhum, algo que les llevaba siempre a tergiversar la legalidad y sacudir inconscientemente los pilares de sus instituciones, basadas en las buenas relaciones con los demás pueblos de Rhum. Si los miembros de este movimiento hubieran triunfado en este momento de necesidad, probablemente su elitismo hubiera sido el final de todo Occidente, y la Alianza hubiera sucumbido en manos del Destructor.

A partir de 1.760, el Emperador no parará de guerrear, reclutar y desafiar al Imperio Negro, y de acosar por todas partes a Akeless, el cual no será capaz de retener completamente la cólera del Emperador y sus hermanos de raza, los cuales se reunirán con los nobles Kothianos, los Veinticuatro y los señores del pueblo arbóreo en las **Conversaciones de Eloenn (1.760)**, las cuales decidirán realizar una “leva general”, es decir, que el reclutamiento de tropas y voluntarios es casi obligatorio, y traerá beneficios sobre todo a los miembros de los barrios marginales, como los Boltariann, Medianos y Torgemos o humanos que viven en condiciones miserables en los arrabales, porque son multitud frente a los Anuih o Sidhe que existen en los barrios burgueses y elitistas, por lo que las levas poseerán una mayoría de representantes de estos clanes en el Ejército Occidental. Algunos cronistas exagerados sitúan la leva total en siete legiones completas, pero la verdad es que llegaron a ser en su total cuatro y media, aunque muy heterogéneas y equipadas con lo que tenían más a mano, muchas veces los legionarios iban con pertrechos anticuados, los cuales las fraguas de Amayanih-Indalah, que trabajaron a destajo desde este período y sin cobro alguno de pertrechos hasta el final de la inmensa Anábasis, iban sustituyendo o reemplazando por armamento nuevo, más sofisticado y ligero que al que estaban acostumbrados los viejos Silfos de armas de otras guerras, que fueron incondicionalmente a ésta, aunque estaban relegados del servicio y condecorados por hazañas de otros tiempos. Hasta algunos Senadores y Madres de Colmena quisieron ir, pero los miembros del Parlamento les aconsejaron “no partir todos a la guerra, no fuera a quedarse Occidente vacío”, así fue la gigantesca movilización de “guerra total” lanzada por Elokaios el Grande. Se nombraron dos cónsules de tremenda experiencia y prestigio, el guardián de la Puerta de las Estrellas, llamado **Lord Eboenn Silfih Anuih el Manco**, y un general y miembro de la nobleza Kothiana, el ingeniero de guerra llamado **Lord Keiros el Montañés**, un viejo perro de guerra que había estado a las órdenes de Maese Torek Pelo Rojo, el Asesino de Sombríos. Cuando las noticias llegaron a las fronteras de Phain, que estaba sumida en un estado de nerviosismo ante la llegada de la horda oscura a Alediah, todos los nobles phaionitas y miembros de la Orden de San Bartolomé prorrumpieron en júbilo, pero no tenían un general al que poner al frente de sus tropas... entonces, surgido de unas montañas llamadas los **Picos Grises**, un extraño peregrino procedente de las fronteras septentrionales con Doriath alegaba ser “un viejo enemigo del Destructor, que ansía su derrota más que nada en este mundo, y la venganza por deudas contraídas en un pasado inmemorial al que los actuales phaionitas no tienen acceso”. No es otro que el maldecido por Melkart y antiguamente conocido como Rhom de Alediah, el que responde al falso nombre del **Peregrino de las Montañas**, y sólo quiere ser llamado así, porque ahora reside en un monasterio de una orden secreta conocida como los **Guardianes del Destino**, que son una institución relacionada con la Orden de Occidente, creada por el famoso Alenko Silfih Anuih mucho tiempo atrás. Es un inmortal con trescientos años de experiencia a sus espaldas, y con una destreza militar impresionante, así como el privilegio de haber afinado sus capacidades de combate y conocimiento del Enemigo hasta ser un arma letal contra él, ya que ha estado realizando golpes de mano y misiones secretas contra el Destructor en nombre de la orden a la que pertenece todo este tiempo. Los nobles phaionitas se reirán de él, lo considerarán “un loco visionario que quiere embaucarnos con sus bravatas y su mensaje de salvación a manos de un demente que no sabe ni empuñar un arma”, por lo que, para convencerlos, **Rhom de Alediah el Imperecedero** les pedirá un trato de confianza que será legendario en todas las crónicas del mundo conocido: la prueba del arco de Laureáis. Los arcos de Laureáis, de procedencia élfica y manufactura de Bosque Negro, son tan delicados como letales, y sólo alguien con la destreza marcial suficiente y precisión casi de cirujano occidental puede empuñarlo correctamente, tensarlo y mantenerlo siempre a punto para que sea preciso y terriblemente efectivo, ya que la madera de ese árbol puede hacer que las flechas convencionales atravesasen el hierro colado o el acero como si fuese mantequilla. La prueba, consistía en armar, disparar y acertar a un blanco situado a una distancia imposible para un humano corriente, pero no para un arquero Sidhe, que se destacan por su vista mejorada y su pulso a prueba de toda duda. El Imperecedero tensó el arco, disparó al blanco a una velocidad cegadora, y, acto seguido, mató a tres urracas que estaban posadas en el patio del castillo de la Orden de San Bartolomé, todo ello en el mismo tiempo en que un elfo hace eso para dar al primer impacto. Los nobles phaionitas y los miembros de la Orden se quedaron petrificados, porque “ese hombre había salido de las leyendas antiguas de Doriath y Phain, cuando éramos bárbaros itinerantes y aún no habíamos sido iluminados por la Tradición o por la cultura de Occidente”. Entonces, lo nombrarán eufóricos ante la estupefacción del Cardenal Loreth, que le dará la misión de “reunirse con las fuerzas del Emperador y traer de vuelta a nuestro monarca, que está sufriendo tormento continuo y prisiones en las mazmorras del Destructor”, por lo que se realizará la última leva posible entre los ciudadanos y campesinos de toda Alediah y los condados limítrofes, reclutando un total de legión y media, de la cual casi la mayoría son “jóvenes imberbes o viejos retirados del servicio”, pero que contra las hordas del Destructor, recién salidas de los cubiles de cría, que generan Colmillos Afilados a un ritmo sorprendente pero que Elokaios ha conseguido equiparar a golpe de lanza solar, son completamente iguales en experiencia militar o en posibilidades de victoria

bajo el mando de los expertos y los caballeros de San Bartolomé. Las fuerzas unificadas se reunirán con Elokaio el Grande en el invierno de 1.761, en los **Campos de Ferenn**, y el Imperecedero será reconocido inmediatamente como Rhom el Perdido, el que quiere vengarse de los crímenes de Melkart, “el lacayo de la Sombra que huyó a un continente desconocido”. Rhom de Alediah sabe que alcanzar a Melkart será algo que deba hacer en un futuro, pero no quiere desoír el deber hacia su patria, la nación de los hombres, antes de tratar cumplimentar su venganza centenaria, por ello, es nombrado muy a pesar de los Veinticuatro y de los Sidhe de Bosque Negro el tercer cónsul del Ejército Occidental, y todos juntos, formarán la **Primera Alianza contra la Sombra (1.761-1.800)**, que durará hasta la muerte del Emperador, el cual dañará tanto las estructuras militares del Imperio Negro, que Ogruh-Ekrih y sus huestes tendrán que replegarse hasta casi los límites orientales de sus propias tierras, huyendo de la cólera irrefrenable del gran Elokaio. Mientras tanto, las noticias de la Primera Alianza contra la Sombra habrán llegado hasta los campamentos de Doriath, en donde Ogruh-Ekrih y Kol-Dorienn el Tuerto preparan a los bárbaros salvajes y los entrenan en nuevas tácticas de guerra, así como experimentan con nuevo armamento e ingenios militares diseñados por el genio incomparable del macabro Destructor. Entre los nuevos avances, están las **espadas sombrías**, un símil de las lanzas solares occidentales, pero que proyectan la esencia oscura de los nigromantes y los liches al servicio de los Generales del Imperio Negro a través del filo de estas novedosos equipamientos, los cuales laceran el espíritu de los objetivos que atraviesan e ignoran el Bronce de los Silfos, por lo que las armaduras de poco valen contra ellas. Esta nueva aleación, con la cual preparan también puntas de flechas y balistas contra infantería, no es lo único que se ha desarrollado en los laboratorios siniestros de Akeless, porque ha cargado a los muertos vivientes con larvas de **Boslih-Boslih**, el Gusano de la Muerte Palpitante, una especie de parásito carnívoro y carroñero que se introduce en el organismo de los seres vivos, alimentándose lentamente de ellos, y transformándolos en cadáveres animados. Además, el Boslih-Boslih posee la extraña cualidad de prosperar incluso en los campos de cultivo y en la carne del ganado, por lo que puede alimentarse de cereal, grano o semillas y árboles silvestres, hasta alcanzar un estado adulto en forma de siniestra criatura insectoide que tiene forma bípeda y se desplaza en manadas caníbales depredadoras. Los cubiles abandonados de Doriath han sido los primeros en probar el apetito insano de los Gusanos de la Muerte, y sus cachorros desdichados de Colmillos Afilados, los cobayas con los que probar el brutal experimento, más macabro que cualquiera de las obras del Destructor hasta el momento. Curiosamente, el Boshli-Boshli no puede parasitar los organismos occidentales, como el metabolismo Anuih, que en cuanto lo detecta lo expulsa como si fuera una amenaza vírica entre flemas y moco blanquecino, o el reforzado eslabón Kothiano, que lo desecha como si fuera un parásito más intestinal sin importancia tras algunos retortijones y dolores de barriga. Los Sidhe tienen métodos chamánicos y místicos para combatirlo, pero no ocurre así con el metabolismo humano, que es muy vulnerable a los efectos de la contaminación parasitaria. De hecho, la mayoría de los no muertos que se levantan de los campos de batalla son de origen humano o Kieri, por lo que las tropas al mando de Rhom de Alediah temerán en grado sumo los casos de contagio en los campamentos y cuarteles generales a lo largo de la Primera Alianza y el final de la Anábasis.

Pero nada es gratis, y los costes de la “guerra total” ascenderán a casi cuarenta millones de maravedíes, algunos cronistas sitúan unos cincuenta, aunque las fuentes atestiguan siempre unas cifras aproximadas. La Banca Occidental se declara en quiebra, y se declara la primera **bancarrota** de toda la historia universal, por lo que los Kothianos y Silfos de Poniente de la Verdad Oculta permanecerán callados, esperando al cobro de los intereses que seguirá a la campaña de Elokaio, o lo que sea mejor, cuando el Emperador caiga en combate, pasar la factura a todas las colmenas y ciudades-estado de la Alianza. Aunque eso es otra historia, y habrá de ser contada luego. En la primavera del 1.762, nacerá el hijo de Elokaio, **Maebenn Elokaio el Hechizado (1.762-1.790)**, el cual mostrará desde su infancia “un comportamiento extraño y con muestras de no tener la razón en su sitio”, como si la maldición de los Elokaio se hubiera cebado en él, el famoso Hado de los Elokaio. El príncipe, que se dará cuenta rápidamente de la incapacidad de su hijo para seguir con el reinado, dejará la candidatura a Emperador abierta el día de su muerte, entregando la custodia de su vástago demente a manos de las cuidadoras imperiales “hasta que su enfermedad lo reclame al reino de los muertos”. No habrá festejos ni representaciones teatrales, porque “Occidente entero estará en guerra”, y no es tiempo para celebraciones. Loth Omnih Anuih no concibe el “cómo ha podido nacer un niño con esas taras mentales y físicas en un vientre de Occidente y con una herencia tan memorable”, pero no se rendirá a no poder darle un heredero al Emperador, y en el intento, se dará cuenta de que Elokaio el Grande no puede tener descendencia, debido a la sangre draconica inestable que corre por sus venas, y que le hace estéril, o que trae criaturas desdichadas al mundo conocido. Desesperada en su intento por procrear un heredero útil, se verá en privado con Lord Eboenn Silfih Anuih, pidiéndole que se preste a la concepción en su matriz de un heredero imperial, pero el veterano lo considerará “un acto blasfemo de alta traición

si fuera descubierto en las habitaciones de la Emperatriz”, aunque siempre ha profesado una pasión secreta por ella, la cual desencadenará los acontecimientos del 1.798. Mientras tanto, el Emperador y sus tropas hibernan en Alediah (1.762), mientras que el Destructor lo hace en Turanniah (1.762-1.763), convirtiendo la capital oriental en el mayor criadero y centro de reclutamiento de bárbaros salvajes, Keni Dorianih y levantamiento de no muertos, en donde los templos derribados y las mastabas anegadas han vuelto a ser recuperados, y en donde las abominaciones que descansaron bajo sus cimientos, han sido despertadas de nuevo para la guerra contra Occidente. Los cadáveres andantes preparados con el Boshli-Boshli ya están operativos por esas fechas, y las primeras manadas de individuos maduros devorando los sembrados y los recursos naturales de toda la zona, para poder reproducirse rápidamente y formar una legión insectoide imparable. Los antiguos campesinos y gentes liberadas de Turanniah son ahora esclavos nuevamente del Imperio Negro, y sus adolescentes llevados a los altares del sacrificio, en donde los chamanes Kieri los ejecutan y leen en sus entrañas, “porque la suerte final de Occidente estará echada de un día a otro”.

Finalmente, las fuerzas del Emperador y del Imperio Negro chocarán en los **Campos de las Sombras (1.763)**, sin un resultado claro para ambos bandos, aunque Rhom de Alediah el Imperecedero habrá causado como generalísimo un gran número de bajas a las huestes de Kol-Dorienn, el cual comenzará a temer “al hombre que no puede morir”, y los Caballeros de San Bartolomé habrán ganado una vez más una reputación que los hará legendarios, no sólo por su fuerza y valor en el combate a caballo, sino también por sus capacidades como terror de los aparecidos y los no muertos. Las bajas se contarán en 10.000 para el bando de la Luz y 30.000 para el bando de las Sombras, pero Ogruh-Ekrih quiere la cabeza de Elokaios, y no cejará en su empeño por perseguir al Emperador hasta el final de sus días. La siguiente batalla, librada en la frontera de Doriath, en los **Llanos de las Garras Grises (1.764)**, confirmará por primera vez que el armamento oriental ha conseguido igualar al armamento occidental, casi superándolo por el artificio alquímico y nigromántico de Akeless, que se ha afinado en los últimos tiempos, además, los lanceros Silfos ya no son tan efectivos como antes, y prefieren el uso de las sarisas solares, más largas y que impiden que los bersékeres lleguen al cuerpo a cuerpo con ellos. La puntería de los arqueros Sidhe de Bosque Negro sigue siendo legendaria, pero la proporción de fuerzas, desmedida. Mientras Occidente y la Alianza poseen un total de cuatro legiones, de unos veinte mil hombres de infantería, diez mil de caballería y diez mil de artillería cada una, el Destructor y sus Generales de la Sombra poseen seis, de treinta mil a cuarenta mil bersékeres de infantería, quince mil de caballería de huargos, doscientos jinetes de sierpes y unos cinco mil ballesteros Kieri, lo que arroja una superioridad numérica de casi dos guerreros orientales por cada uno occidental, aunque el valor y la pericia de los mortales y la Alianza, sigue manteniéndose a prueba de toda duda. Habrá pérdidas terribles por parte de la facción de Lord Keiros, que aguantará con sus artilleros Kothianos y Sidhe un flanco muy complicado de mantener frente a las oleadas continuas de guerreros oscuros y de Boslih-Boslih, pero desde ese mismo día, se quedará el dicho de “acumulas más gusanos de carroña muertos que las balistas de Keiros”. Aun así, los orientales se retirarán hasta la **Meseta de los Llanos Grises (1.765)**, en donde las huestes del Emperador entrarán victoriosas de nuevo en territorio dorchiano, recibiendo el apoyo de los lugareños y los aldeanos que están hartos del control que el Imperio Negro hace de sus tierras, ayudando a las legiones occidentales con alimentos, cobijo y bestias de carga para la logística, debido al inmenso carisma que Elokaios tiene entre los esclavizados hombres y mujeres de las tierras salvajes. Acampando en la aldea de **Skeloss (1.765-1.766)** montarán un cuartel de invierno para pasar la estación más dura de la nación oriental humana, mientras el Destructor y sus oficiales se pertrecharán en la cancillería de **Foross (1.765-1.766)**, en donde darán muestra una vez más de la crueldad y frialdad de los lugartenientes Sidhe oscuros y no muertos, que liberarán a los Boslih-Boslih sobre las cosechas y silos de los dorchianos, dejando que devoren hasta el último resquicio de carne humana y bestia de monta o siembra, o permitiendo a los Keni Kieri que vejen, avasallen y destruyan todo lo que encuentren a su paso. Con esta campaña de terror e intimidación, con la que pretenden persuadir a los lugareños de que no ayuden al Emperador o traicionen al Culto Negro, empezarán a conseguir todo lo contrario, y “muchos bárbaros salvajes, ya hartos de que sus tradiciones y cultura esté abocada a la completa extinción, preferirán ya la luz de Occidente a las sombras de Oriente”. Los cancilleres y líderes dorchianos más importantes, se entrevistarán con Elokaios el Grande en Skeloss, precisamente en la primavera del 1.766, y llegarán a un acuerdo en el que ambos se verán favorecidos: “los montañeses salvajes no prestarán apoyo alguno a las hordas del Destructor, y harán una guerra de guerrillas de desgaste y acoso sobre sus campamentos y cuarteles estables, con lo que este hostigamiento permitirá a los cónsules occidentales obligar a los lugartenientes de la Sombra avanzar en dirección a Turanniah, en donde se levantará un asedio permanente que los obligue a claudicar”. Esta nueva modalidad de guerra, llamada por los cronistas “guerra relámpago”, fue inventada por Elokaios, y después usada por muchos Capitanes de Occidente y emperadores guerreros a lo largo de la Primera

*Edad, con éxitos notables, pero no tan arrolladores como en la época del Hijo de Occidente. Habrá una nueva batalla en **Foross (1.677)**, y los orientales habrán perdido una legión entera, mientras que los occidentales sólo veinte mil bajas, a la vez que, los Boslih-Boslih, sin nigromantes que controlen sus instintos primarios, se dispersarán por todo el territorio dorianiano, matando y devorando todo lo que encuentren a su paso. Desbandados, se verán los Kieri obligados a lanzar a sus bersékeres contra las manadas de gusanos carroñeros para tratar de reconducirlos, y eso mermará aún más el potencial destructivo de Kol-Dorienn, que no empieza a ver con tan buenos ojos las maniobras y conspiraciones del Destructor. Las victoriosas fuerzas de Lord Eboenn Silfih Anuih acamparán en Foross (1.678), Rhom el Imperecedero en **Gordass (1.678-1.679)**, y Lord Keiros en **Gordas-Fereltheim (1.679)**. Muchos cancilleres y líderes dorianianos de las tribus supervivientes al desastre de Doriath y los ataques de los Boslih-Boslih habrán permanecido con sus familias y enseres refugiados en bosques ignotos y montañas muy escarpadas, en donde los lacayos de la Sombra no pueden acceder sin tener bajas numerosas y sus forrajeadores sólo encuentran a su paso brezales secos y espinos desprovistos de vegetación alguna, lo que provoca la muerte por inanición de sus bestias de carga o el canibalismo entre los Kieri y los Boslih-Boslih. La llegada de refuerzos procedentes de Doriath no satisface del todo las opiniones de Lord Keiros y Lord Eboenn, aunque Rhom de Alediah los ve “como los hermanos de sangre redimidos por el dolor y el sufrimiento que el Destructor provoca en las familias orientales”. Para el Kothiano y el Silfo, los bárbaros salvajes siempre juegan un peligroso “doble juego”, porque siempre “acaban pactando y coqueteando con los Generales de la Sombra, y vendiendo muy bajo su honor a cambio del apoyo de los ejércitos del Enemigo”, aunque esta vez parece que el resentimiento general de los dorianianos no tiene intención alguna de aliarse de nuevo con Ogruh-Ekrih y sus macabros seguidores. El descalabro de Foross no ha dejado insensible al General de la Sombra, que tendrá un consejo de guerra con sus lugartenientes, mandando “diezmar inmediatamente las hordas de Boslih-Boslih con fuego de sierpe hasta que su número sea lo bastante seguro y su fuerza se pueda manipular con total seguridad”. La sentencia del supremo líder de los ejércitos oscuros será ejecutada de inmediato, y los gusanos carroñeros destruidos y esparcidos como el polvo del desierto del Sur en las cuatro direcciones, dejando sólo los necesarios para tácticas de hostigamiento y presión sobre los dorianianos y los mercenarios profesionales del Emperador. Impaciente, acampará en los **Llanos de Ulthheim (1.679)**, en donde tendrá una entrevista con el mismísimo Akeless el Destructor, el cual sonreirá divertido cuando el General Sombrio le reproche la “incidencia” con sus criaturas nigrománticas no muertas. El servidor de los Dioses Estelares, seguirá haciendo caso omiso de las amenazas de Ogruh-Ekrih, y se retirará a Turanniah, esperando que “la victoria sobre Elokaïos sea la única noticia que recibamos en estos fatídicos días de humillación y derrota continuos” (...).*

Muerte de Elokaïos el Grande (1800 PE). No se tienen referencias documentales, archivos perdidos en las ruinas occidentales, prohibido el paso a los Hombres y miembros de las Nuevas Razas.

Era de los Emperadores Menores (1800-2250 PE). Ídem.

Era de los Triunviratos (2250-2450 PE). Perdidos los datos cronológicos, pendientes de ser recuperados en ruinas antiguas y manuscritos de tumbas y enterramientos milenarios.

Las Guerras Negras (2450-2480 PE). No se disponen de fuentes escritas, al menos, fuera de las crónicas conservadas por eruditos occidentales.

Era de los Regentes (2480-2600 PE). Sin referencias o manuscritos que apoyen tales fechas, esta datación se basa en la escasa información procedente de leyendas Sidhe y cánticos populares, como **La Canción de los Tiempos Perdidos**, o los **Códices de San Bartolomé**.

Segunda Guerra Negra (2600-2635 PE). No se poseen crónicas escritas.

Era de las Revelaciones (2635-2895 PE). Perdida toda referencia en el incendio de la Catedral de San Bartolomé (2690?), en el que las copias imperiales de los registros phaionitas fueron destruidos “accidentalmente”. Se sospecha que la antigua Eclesiarquía de Phain está tras de la desaparición de estos manuscritos y códices, pero no se tienen pruebas tangibles...

Tercera Guerra Negra (2895-2935 PE). No se poseen crónicas escritas, salvo las escasas referencias en el **Cantar de los Antiguos (3250?)**, de autor desconocido y escrito en lengua Sidhe, traducido a varios idiomas y perteneciente a una partitura coral de la cual apenas se conservan copias en los archivos de bibliotecas y museos de Phain, incluyendo coleccionistas privados.

Era de los Jueces (2935-3100 PE). Perdida toda referencia, se sabe de la fecha aproximada por bajorrelieves encontrados más allá del **límite prohibido**, las fronteras del Al-Heim, las cuales ningún mortal o ser humano puede hallar. Pero las tumbas que los poseen están muy deterioradas y milenios de antigüedad han borrado gran parte del material disponible.

Cuarta Guerra Negra (3100-3140): Por el **Cantar de las Lágrimas (3250?)**, una vieja y ancestral romanza Sidhe cantada por algunos bardos de Phain, se sabe que el Imperio y la Alianza perdió gran parte de sus legiones y reservas militares más importantes, aunque la victoria sobre el Imperio Negro sería indiscutible. Desde ese momento en adelante, empieza el lento declive y la desaparición de centenares de jóvenes de las ciudades-estado y reinos dependientes de Bosque Negro, las colmenas supervivientes y Lago Plateado, hasta se canta "los palacios subterráneos quedaron para siempre silenciosos, y algunos Kothianos se mesan las barbas en sus solitarias cámaras, esperando que les llegue la muerte y puedan reunirse con sus antepasados". El Imperio Negro sufre pérdidas horribles, pero la Muralla del Norte aguanta una vez más y la Primera Edad sigue su curso.

La Era de los Rebeldes (3140-3200?): Aunque no se poseen referencias escritas, se sabe por el **Cantar de Bosque Negro (3240?)**, de autor anónimo, quizás una tradición musical oral transmitida de boca en boca, que las sublevaciones en los barrios y arrabales de las colmenas por parte de los refugiados ocasionaron grandes desperfectos, pérdidas y tumultos, incendios y saqueos en las ciudades-estado, debido a que la posguerra posterior a la Cuarta Guerra Negra había traído epidemias, muerte y pobreza en unas cantidades que hasta ahora nunca habían sido vistas en Occidente. Se declaró el Estado de emergencia en muchas capitales, y la Alianza tomó cartas en el asunto, enviando tropas a las ciudades-estado para sofocar sangrientamente las rebeliones y ejecutar a los cabecillas... tras este trágico acontecimiento, los ciudadanos pertenecientes a las razas exiliadas comenzarán a marcharse de las colmenas, hartos ya de tanta miseria y servidumbre, emigrando lentamente a Lago Plateado y Bosque Negro, o a una nación de Phain unificada y que ya ha asimilado el territorio oscuro de Turania hace incontables generaciones. Comienza el declive del Imperio Antiguo, y ya nada podrá detener los acontecimientos que se precipitaron y provocaron su caída y desaparición.

La Quinta Guerra Negra (3200-3250 PE): aunque ya se tienen documentos escritos pertenecientes a la historia antigua de Phain, parece ser que los señores feudales de los Hombres y la Orden de San Bartolomé asumieron la mayor parte de la carga de la guerra total, al lado de los príncipes élficos de Lago Plateado, formando una alianza temporal con el Imperio y sus restos que unía a todos bajo una misma bandera. Aunque las victorias humanas fueron memorables, se sabe que los cronistas mortales beneficiaron en mucho a los héroes de la Orden de San Bartolomé y a sus condes, dejando en evidencia escrita a los señores feéricos y sus aliados occidentales, cuando los hechos parece ser que no fueron contados con total fidelidad. De todas formas, Occidente sólo podía reunir ya como mucho un par de legiones, de las cuales la mayoría de sus representantes eran mercenarios y bárbaros Turanios errantes o rufianes alistados para eludir la horca, aunque no por ello menos obedientes a sus generales Kothianos y Madies.

La Era de los Señores de la Guerra (3250-3475 PE): la Alianza se quiebra, los tratados de cooperación no se respetan, y Phain comienza a ascender como potencia emergente, mientras los reinos de Bosque Negro y Lago Plateado compiten por el control de la Ruta de la Seda, y se libran guerras fratricidas entre señores feudales Sidhe y condes de Phain, por lo que las relaciones comienzan a ser tensas entre los antiguos miembros de la Alianza. Mientras tanto, los príncipes de la Ciudad Bajo la Piedra demandan

tropas de apoyo en la Muralla del Norte, porque las defensas comienzan a fallar debido al bajo número de efectivos que posee el Ejército Occidental y los restos de las legiones imperiales. Los contendientes de vez en cuando mandan algunas mesnadas a reforzar estas brechas, pero, finalmente, en el 3475, la Muralla es por fin hollada y la Horda consigue entrar en territorio Kothiano, por primera vez en casi dos milenios de resistencia enconada. Aunque los defensores de la Muralla resisten valerosamente y los Topos Torgemos son los héroes de esta sangrienta lucha, finalmente, en el invierno de ese año letal, Ogruh-Ekrih por fin consigue su amado sueño, y la masacre consiguiente, no tendrá parangón en toda la historia, porque penetra con nueve legiones completas en Occidente, comenzando la Sexta Guerra Negra.

La Sexta Guerra Negra (3475- 3498 PE): aunque no se poseen referencias escritas, sabemos por el **Cántico de los Ángeles Caídos** que los reinos subterráneos de la Ciudad Bajo la Piedra dieron la voz de alarma justo a tiempo de evitar el desastre, aunque el resultado fue la casi total aniquilación del pueblo Kothiano, que se vio inmerso en una guerra por todo el Inframundo casi suicida, en la que kilómetros y kilómetros de túneles usados para la minería y la cantería fueron derrumbados, llevándose a defensores e invasores por igual. Nadie sabe de los horrores y abominaciones que Akeless liberó en el subsuelo para destruir completamente al pueblo enano, pero pasar a territorio occidental le costó casi diez años de sitio a la Ciudad Bajo la Piedra, que no se entregaría jamás. El Rey de Reyes mismo luchó con sus lugartenientes al pie del Trono de Piedra, y sólo la ira de Akeless pudo poner fin a su heroica y valiente vida. Como siempre, los cronistas mortales tratan de restar protagonismo a este suceso, ensalzando el valor de los condes humanos y echando por tierra el valor demostrado por los príncipes Kothianos, que perecieron defendiendo hasta el último palmo de su suelo sagrado. Cuando los condes de Lago Plateado y Phain por fin decidieron en el **Concilio de Alediah (3490)** acudir en ayuda de los sitiados y de las ciudades-estado, el horror ya se había apoderado de Occidente. Eloenn, Eraban, Skoplosh, Olomeh, Ennaeliah, Rhiyanah la Grande, todas y cada una de las ciudades-estado libraba una batalla por la supervivencia, y los restos del Ejército Occidental resistían como podían la ira del Destructor. Finalmente, en la primavera del 3498, la **Batalla de los Santos Mártires (3498)**, puso fin a una de las más destructivas artimañas militares de Ogruh-Ekrih, que era ya el último Cuimi Kieri sobre la faz del mundo conocido.

Los Años de la Marea Negra (3490-3498): antes justo de la Batalla de los Santos Mártires, en la primavera del año 3498, mientras Ogruh-Ekrih se encargaba de Occidente, Akeless desvió su atención hacia las naciones humanas, desviándose desde las ruinas asediadas y destruidas de la Ciudad Bajo la Piedra, y al mando de tres legiones completas, se desplaza hasta la nación de los Hombres, venciendo en **Kollereth (3491)**, **Aselthian (3492)**, **Tyross (3493)**, **Rumeinn (3494)**, asediando **Alediah (3495-3498)**, y destrozando por completo a la Sagrada Orden de San Bartolomé en el **Sitio del Monasterio (3494-3495)**, en el que mueren por completo todos los valientes caballeros sagrados, no sin vender caras sus vidas. Levantando hordas de no-muertos, aberraciones nigrománticas y retornados, engrosa casi una cuarta legión con los caídos en estas masacres sin cuartel y marcha sobre **Turanniah (3495-3498)**, dejando una estela de muerte, plagas y destrucción, lo que se vino a llamar los Años de la Marea Negra. Se dice que las aldeas quedaron arrasadas, los campos quemados por fuego alquímico, que bolas de lava candente llovían día y noche, y que los Sidhe Oscuros y los Kieri Amadie se deleitaron con la carne y la sangre de ancianos, mujeres y niños... todo estaba perdido, y los egoístas y orgullosos condes Aledianos aprendieron una triste lección: ante el Enemigo, no se debe pensar en los intereses políticos o militares y territoriales. La Alianza estaba perdida, sólo un milagro podría ayudarla... y eso es lo que pasó, justamente en la primavera posterior al **invierno de los caídos (3495)**, en el que los Hombres, presa de la desesperación y el miedo, estaban comenzando a pasarse al bando de Akeless, porque pensaban que era mejor estar vivos, que morir sin remedio...

La Ira de los Elohim el Final del Destructor (3495-3498): ante el lamento de los hombres, mujeres y niños, la inmisericorde matanza que se estaba perpetrando en Occidente por parte del General de las Sombras y el advenimiento de una nueva Era de las Tinieblas, los Elohim, por primera vez en milenios, decidieron descender al mundo físico, porque las plegarias al Supremo Hacedor se elevaban día y noche, y sus súplicas fueron escuchadas. Era tal la cantidad de almas que transitaban por culpa del Imperio Negro en esos días funestos casi a diario, que los propios Bienaventurados decidieron mandar a **Maulón, el Maestro Forjador**, con una legión celestial en la que viajaban los espíritus de todos los Capitanes de Occidente, emperadores y guardianes de la Puerta de las Estrellas, los cuales se manifestaron como alados seres de armadura dorada y piel marmolea, como la de unas imponentes e invulnerables estatuas inmortales, y descendieron sobre Phain y Turanniah, llamando a los condes Aledianos y a los jefes de clan Turanios a la batalla. Algunos huyeron como cobardes a refugiarse entre las faldas del Destructor y el Culto Negro, pero otros sintieron que el momento de los Hombres había llegado, y que era mejor morir de pie que vivir de rodillas. Con tres legiones completas de hombres libres, Maulón presentó batalla a Akeless en los **Campos de los Héroes (3496)**, en **Alediah (3497)**, levantando el sitio y poniendo en fuga a todas las huestes del Destructor, destruyéndolas por completo y no dejando orco, Sidhe oscuro o sierpe negra con vida. Acobardado, Akeless se retiró hasta el Paso de las Estrellas, y ahí, los últimos clanes guerreros Kothianos vivos le estaban esperando, al lado de su Elohim hacedor. Al mismo tiempo que sucedía en los campos de Rhiyanah la gloriosa Batalla de los Santos Mártires, Akeless y Maulón se batieron en un duelo deidad contra deidad, en la que el maestro forjador y el Destructor estaban muy igualados, y se hirieron sin piedad el uno al otro, provocando tifones, terremotos y desprendimientos que redujeron la Gran Muralla a pedazos, dejándola con el aspecto ruinoso que tiene hoy en día. Finalmente, Maulón el Forjador le cortó la cabeza a Akeless, al mismo tiempo que las últimas fuerzas de la Alianza ganaban la batalla en la primavera del 3498, y las hordas de Ogruh-Ekrih se batían en desbandada. Se dice que Maulón y sus ángeles fueron vistos también en los campos de Rhiyanah, y que el General de las Sombras desafió al Señor de la Guerra a un duelo de iguales. Maulón estaba herido por el combate con Akeless, pero el último Cuimi Kieri también, atravesado por muchas lanzas solares y armas occidentales. Durante seis días y seis noches se estuvieron batiendo, hasta que, el **21º Día del Primer Mes de la Estación Primavera del Año 3498 de la Primera Edad**, todo terminó... el primigenio y el Elohim se habían matado el uno al otro, pero Maulón, con sus últimas fuerzas, abrió en dos mitades el cuerpo maldito y elemental del señor de la Horda Oscura. El resultado de la muerte de Ogruh-Ekrih, fue un acontecimiento llamado la **Tormenta de Almas**, un terrorífico torbellino de almas condenadas que fueron liberadas por el cuerpo físico del General de las Sombras, y estallaron en una gigantesca deflagración elemental a gran escala, devastando completamente la superficie de las Rías de Neniadhaneh y algunas ciudades-estado tuvieron terremotos y graves desperfectos. Cuando los Campos de Rhiyanah quedaron silenciosos, la paz había llegado a todo el continente, pero a un enorme precio.

El Tiempo de las Lágrimas (3498-3500? PE): miles de desheredados, peregrinos, refugiados y supervivientes no occidentales tratan de cruzar la frontera de Lago Plateado, pero las tropas y mesnadas de los Condes Sidhe los bloquean, dejando solamente exiliarse a los no humanos, estos es, a Boltariann, Sidhe, Medianos, Torgemos y Kothianos que huyen de sus lugares de origen, completamente devastados por la Sexta Guerra Negra. Cuando los Aledianos son echados atrás, al igual que los Turanios, regresan en una lenta marcha que dura meses y se lleva la vida de algunos centenares, abundando las plagas, pestes y epidemias endémicas, hasta que regresan a los antiguos territorios libres de Turanniah y Alediah, comenzando la lenta reconstrucción de su desaparecida civilización, que no comenzará a resurgir hasta mediados de la Segunda Edad, la Edad de los Sidhe o los Condes de Lago Plateado. Se proclama el **Concilio de Rhiyanah (3500?)**, en el que se reúnen los últimos representantes del Senado, el Parlamento y las madres de colmena que han salido indemnes de la cruenta guerra, y los descendientes de los Elokaios y los condes Sidhe de Bosque Negro, las Driades y autarcas del Pueblo Arbóreo. Llegan a la conclusión de que los Sidhe son los nuevos Guardianes de Occidente, y se les cede la soberanía a ellos, pasando de ser Condes a **Príncipes del Concilio Dorado (3501-3503 PE)**, un total de doce monarcas y

señores de vastos dominios, grandes honores y el apoyo de los pueblos libres, incluyendo los clanes Kothianos subterráneos. Los condes Aledianos o jefes de clanes turanios no son admitidos en el concilio, y se declara la frontera norte a partir de Bosque Negro como "sagrada, inviolable y no apta para los mortales y sus conspiraciones, traiciones y demagogias inservibles", castigando con la pena de muerte "a todo bárbaro, mercader o viajero que ose hoyar estos parajes y dominios". Es el fin claro de la Alianza entre Hombres y pueblos libres, y cada cual seguirá su propio camino a partir de ahora, dando por terminada la Primera Edad.

Las Guerras de la Luna (¿3500 PE- 0025 SE?): liberados del poder y control mental del Culto Negro, el Clan de la Llama se desintegra en miles de pequeños clanes independientes, y los chamanes oscuros, nigromantes y reanimados comienzan una guerra sin cuartel por la supremacía, incluyendo las serpientes negras supervivientes, que quieren alzarse con el poder sobre todo el Imperio Negro. Los príncipes Sidhe Oscuros, que no son menos poderosos y ambiciosos que sus contrapartidas primigenias, inician una serie de guerras y escaramuzas que acaban por incendiar todos los territorios de sus antiguos dominios, y los candidatos a reyes se asesinan, apuñalan por la espalda y traicionan unos a otros, con tal de sentarse en el Trono de Huesos del difunto Akeless... al final del conflicto, surgen los **Cuatro Reinos de la Sombra**, a saber: **Koss, Azimuth, Leredonn y Colmillos del Infierno**, este último, potestad del gran dragón anciano **Karaughnar el Tuerto**. Mientras el Culto Negro queda sólo como religión oficial en Koss, Azimuth y Leredonn, los dragones ven a Karaughnar como el nuevo señor del Imperio Negro, concentrando la mayor cantidad de fuerzas y clanes de Kieri Amadie bajo sus órdenes. Lentamente, y con el paso de la Segunda Edad, los Sidhe Oscuros verán alzarse a Bosque Negro y Lago Plateado como odiados enemigos sin cuartel, y se convertirán en las naciones élficas de **Bosque Verde** y **Aluthienn la Plateada**. Ha terminado la Primera Edad, y los Sidhe serán los nuevos e indiscutibles amos de Rhum, tanto los occidentales, como sus contrapartidas orientales oscuras en el duro y estepario Este. A partir de entonces, los Kieri Amadie, no tendrán dueño ni señor, trabajando como mercenarios nómadas y siendo un pueblo libre y con una larga tradición guerrera, los cuales serán denominados como la **Horda Cetrina**, debido a que no hay un caudillo claro entre los centenares de pequeños señores y tiranos que poseen. Incluso habrá algunos que se contraten como soldados en el bando occidental, ya que no están bajo el yugo de los Señores Oscuros y ven el Culto Negro como una oscura y odiosa blasfemia contra las verdaderas raíces de su estirpe original, libre y sin tierra fija. Pastorearán uros, cazarán en las estepas y criarán huargos de caza, con los cuales se transformarán en una civilización independiente y que nada quiere saber ya de imperios, reyes o nigromantes y aberraciones de los infiernos.

El Hado de Akeless y el Final de los Tiempos: una vez perdido su cuerpo físico temporal tras la Batalla de los Mártires, en 3498 PE, Maulón el Forjador regresará con las cabezas todavía parloteantes y vivientes de Ogruh-Ekrih y Akeless, además de llevar sus cuerpos primigenios, también inmortales, camino de los barrancos del Abismo de los Condenados, en donde el cuerpo encadenado de Akron el Señor de los Eones, el primero de los Elohim Oscuros también vencido por el Señor de la Forja mora por siempre decapitado y chillando en una agonía eterna sin término ni fin. Ante la presencia del verdadero señor del Culto Negro, arrojará a la llamas del Omega y fin de todas las cosas el cuerpo de Akeless el Destructor y el del último Cuimi-Kieri, impidiendo para siempre jamás que puedan regresar de entre los muertos, y provocando la lenta y angustiosa agonía en presencia del Elohim Caído. Después, de regreso a sus forjas inmortales, despellejará y recubrirá de metales arcanos las testas de los dos insurgentes de la Malignidad, incluyéndolas en el **Cetro de los Malditos**, en donde está la testa del propio Akron el Traidor, que chilla y grita cada vez que el Mal se levanta de nuevo en Rhum, alertando de ello a los Bienaventurados y al Señor de la Guerra del Eliseo. Con estas dos nuevas cabezas, elaborará el **Mangual de los Malditos**, un arma terrorífica que guardará para el **Final de los Tiempos**, en los que se dice que los Elohim Oscuros saldrán de las entrañas del Abismo junto a todos los caídos en la Guerra Eterna, tratando por última vez de conquistar el Eliseo y decidir el futuro de toda la Creación... pero eso, es otra historia. Los Kothianos esto cuentan de su creador y Elohim principal, representándole en la actualidad sentado

en un trono de hierro rojo con una hacha celestial, una armadura estelar de casco alado y un mangual, del cual cuelgan las cabezas metalizadas de sus peores enemigos, los cuales serán usados como arma de combate contra sus cuerpos decapitados cuando esta profecía sea cumplida.

Eilokih, el Perdido (¿0020 SE?): se cuenta que, en los ardientes desiertos de los antiguos reinos conocidos como el territorio de los Reyes de las Dunas, miles de Aledianos, turanios y Boltariann o Medianos refugiados y mercaderes de la Ruta de la Seda exploraron las antiguas catacumbas, ciudades fortaleza y palacios de los primigenios faraones cadáver, los reyes Liche que fueron exterminados y diezmados durante los conflictos de la Primera Edad, y no hallaron muerto viviente, momia, reanimado o zombi que los atacase, así que se dedicaron a limpiar las tumbas, sellar los pasadizos profundos y levantar hermosas villas en los cimientos de las perdidas civilizaciones del Imperio Antiguo. Con el tiempo, estos hombres y mujeres del desierto pasarían a ser una nueva y orgullosa misma raza, la cual recibiría el nombre de los sureños, los habitantes de las dunas. Sus ciudades-estado se declararían independientes y soberanas, lejos del espectro de la Alianza occidental y las naciones de los Hombres, dando los pasos necesarios para poseer un ejército, una armada y unas fronteras propias, reiniciando la **Ruta de la Seda**, y desgraciadamente, la práctica del comercio de esclavos, los cuales hacían en sus numerosas guerras contra las naciones Sidhe oscuras y Turania, su frontera natural con el reino de los Hombres. Aunque los faraones y señores de las dunas humanos prosperarían hasta bien entrada la Segunda Edad, hacia el **1200 SE** surgiría de entre unas tumbas ignotas en mitad de la nada una extraña entidad, la cual mataría al Rey de Reyes de **Shandalar** y se sentaría por siempre en el **Trono de los Reyes**, proclamándose en lugar del monarca mortal **Señor del Sur**. Inmortal, de origen desconocido y aspecto de ser mitad duende elemental y mitad Sidhe, esta extraña y enigmática criatura reinará hasta bien entrada la Cuarta Edad. Tal es su poder y majestad, que todos los pretendientes y guerreros más poderosos morirán con un solo gesto de su mano, y sus cabezas serán colgadas en los exteriores del palacio principal. Hasta exigirá que le rindan tributo como a un Elohim, aunque su naturaleza no sea la de un dios. Demente e inestable, se dejará regir por sus caprichos y extraños arranques de cólera, en los que asesinará miles de vidas inocentes o amenazará las fronteras del Sur en excéntricas campañas militares, o ridículas cruzadas para encontrar artefactos antiguos y muy poderosos, con el único fin de completar su colección de objetos arcanos y raros de todo Rhum. Matará a sus consejeros en un mismo día, para después resucitarlos y perdonarlos a todos al día siguiente. Por ello, los monarcas occidentales y Sidhe le llamarán el **Bufón Loco**, o **El Rey Máscara**, porque ofrecerá al mismo tiempo un comportamiento delicado y respetuoso, o una malignidad aterradora y tenebrosa. De todos modos, gracias a él, los ciudadanos del Imperio de las Arenas estarán libres de guerras civiles y tribulaciones, pues tendrán a un monarca eterno que no puede ser asesinado, corrompido o morir bajo la mano de guerrilleros o insurgentes, aunque sufrirá miles de atentados contra su vida en multitud de ocasiones... pero eso, es otra historia."

Como podéis ver, de este material podéis sacar ideas infinitas para vuestras partidas, aunque está parcialmente incompleto, debido a los avatares del destino de Rhum y las disensiones que, al final de la Primera Edad, llevaron a los Sidhe y a los Primeros Hombres a enemistarse, al menos por motivos económicos e intereses territoriales (como sucede hoy en día con las potencias mundiales o emergentes cuando tienen ganas de ascender en influencia internacional o poderío militar, nada de ello es extraño en el mundo real). Nosotros nos centraremos en la época de la **Égida de Melkart**, en concreto, en la nación de Phain, en las fronteras con Turania de ese tiempo, y en la vida de los ciudadanos dependientes de una Alianza y un Imperio floreciente, que por aquel tiempo tenía el mundo conocido en sus manos. Posiblemente en entregas futuras del material de juego completemos la cronología, pero el

menos de momento tenéis una muy buena base de lo que es Rhum y la Primera Edad...
¡disfrutadla!

PHAIN: LA NACIÓN DE LOS HOMBRES

Según explican las Crónicas de Rhum, **Phain** es una nación sacudida por la guerra, las epidemias, las conspiraciones de los bárbaros y tribus turanias al servicio del Culto Negro y el Destructor, en un momento histórico a caballo entre la Edad del Bronce y la Edad del Hierro, en donde el desarrollo y los avances llegan de las colmenas madiés, de la Cordillera del Amán y de Lago Plateado, aunque en su mayor parte, de la influencia de la Tradición sobre los pueblos del mundo y sobre todas las naciones que forman parte de la Alianza. De clima principalmente mediterráneo en sus fronteras nórdicas con Bosque Negro y de clima continental en su interior y fronteras con las estepas y llanos turanios, posee en el sur desiertos abrasadores, donde comienzan las tierras de los temidos y misteriosos **Reyes de las Dunas**, los mayores esclavistas, nigromantes y competidores por la hegemonía del mundo conocido, la cual perdieron tras la **Edad Perdida**, en la que el *Imperio Antiguo*, anterior a la Noche de los Tiempos y la Lluvia de Estrellas, señoreaba todo el territorio perteneciente a la actual Phain y Turania, así como el sur de Bosque Negro y las fronteras sureñas de las Costas del Amán, incluso antes de que los primeros Kothianos aprendiesen a labrar la roca y a excavar sus primeras minas y canteras, o los Sidhe a tallar sus primeros arcos de Laureáis. Las tensiones y guerras fronterizas, especialmente de los cancilleres turanios como **Melkart el Imperecedero**, el cual sustituiría al señor de los turanios **Urthok I**, al igual que el malvado portador de la Tiara Oscura, poseía el don de la *comuni3n oscura*, por el cual un servidor fiel de Akeless toma parte de la esencia corrupta del Destructor, “*obteniendo la vida de ultratumba y un poder fuera del alcance de los simples mortales*”; son siempre constantes, y las intervenciones de Phain o Turania en la “guerra fría” que Occidente y el Imperio Negro mantienen después de la **Dahkirih Therdaoss Alediah (1.390-1.420)**, una paz que amenaza con desbordarse, en especial después del **Tratado de Alediah (1.420)**, en el que entregan a Melkart y Doria los territorios pertenecientes a la provincia de Roren y los alrededores de Iorenn, por lo que Occidente entrará en una crisis política y en un estado de tensión tales, que se desencadenarán en la **Maldición de los Elokaio3 (1.420-1.450)**, la **Crisis de los Pretendientes (1.450-1.465)**, o la **Égida de Melkart (1.465)**, hechos que acabarán provocando finalmente la **Dahkirih Terdhaim Aman (1.482-1.495 de la 1ª Edad)**. Todo ello no es más que un montaje y una excusa más del Destructor para llevar a cabo sus macabros planes, sobre todo los de repartir su alma y su esencia vital en las **Tres Decadencias Oscuras (1465?)**, de las cuales una de ellas envía como “obsequio” a Melkart, la cual robará Rhom de Alediah en 1.477 y acabará con el asesinato de Melkart, la destrucción de su cuerpo físico y su huida como espectro intangible en el 1.482 PE, llegando a los cuarteles generales en donde le espera una inmensa legión destinada a la campaña del Continente del Sur, un plan suicida de conquista y expansión del Imperio Negro, el cual acaba presuntamente en desastre, porque nada más se sabrá del Despiadado tras su partida a tierras extrañas y jamás holladas. Con ello, Akeless se asegurará de perpetuarse por los siglos de los siglos, o al menos, “*regresar en el cuerpo de aquel que reúna en una sola las Tres corrupciones del alma, el cuerpo y el espíritu, cuando los tiempos estén cumplidos*” (antigua profecía rescatada de un extraño pasaje de los míticos **Papiros de Muh**, o al menos, lo que se conserva de ellos).

Una nación emergente, dependiente de la **Ruta de la Seda**, la cual monopolizan embajadores Kothianos, occidentales y burgueses phaionitas que se han enriquecido con la compra y venta de los productos y manufacturas procedentes de la creciente industria textil, metalúrgica y artesanal de Occidente, que reúne productos de todo el mundo conocido, para distribuirlos por todos los reinos y naciones bajo la protección de la Alianza y el Ejército Occidental, al que los condes de Phain y sus mesnadas deben pagar un tributo en forma de hombres, dinero y suministros o logística y acuartelamiento y refugio siempre que así lo requieran los cónsules occidentales o las fuerzas aliadas destacadas en sus dominios. Hay tres élites o estamentos en Phain: la **Eclesiarquía**, la cual, a través de las órdenes monásticas, la **Sagrada Orden de San Bartolomé** y los obispados dependientes del Arzobispo de Alediah ejerce el control sobre la vida religiosa y las creencias sobre y la religión oficial del país; la **Burguesía**, la cual procede de los ricos mercaderes y nobles que se han enriquecido con el libre comercio y la Ruta de la Seda, ejerciendo como banqueros y prestamistas a muy alto interés y construyendo los barcos de la Armada Occidental y la **Nobleza**, una serie de condes, barones y marqueses que de vez en cuando eligen un **Rey de los Hombres**, pero eso siempre bajo la supervisión de la Alianza y el beneplácito de la Eclesiarquía o el visto bueno de las colmenas occidentales, que siempre vigilan a los antiguos descendientes de los Turanios primigenios. Una nación observada y manipulada por las conspiraciones de la Corte occidental, los cónsules militares y las sospechas de colaboración secreta con el Enemigo, o de pertenencia a sectas destructivas y logias masónicas, que pretenden restituir la presencia del Culto Negro bajo la falsa apariencia de reuniones clandestinas e iniciaciones a dioses extraños y sacrílegos en la más completa oscuridad de la noche y mediante ceremonias aberrantes o sacrificios de animales. Para ello, la Eclesiarquía ha instituido el **Santo Oficio**, que se dedica a combatir, perseguir, encerrar e interrogar a los herejes, traidores y sospechosos de colaboración con el Enemigo, pues, cualquier filtración en la Corte o en la alta sociedad, puede saldarse con una crisis terrible que sumerja a toda la nación en el caos y la posible invasión turania de todos sus territorios. Por ello, los juicios sumarísimos contra nobles, prelados y mercaderes demasiado cerca de simpatías con el Destructor o sus chamanes oscuros, siempre acaban con una ejecución en el tajo del verdugo, y en el peor de los casos, ardiendo en la hoguera. Salvar un alma es mejor que perder un cuerpo ya condenado, y esa es una lección que los caballeros sagrados de San Bartolomé aplican a sus propios hermanos de armas cuando son reos de traición o colaboración con la Horda, aplicándoles una muerte inmediata en un veredicto simple y sencillo: *“si dos hermanos monjes guerreros están de acuerdo con un abad o prior de la culpabilidad de un hermano sagrado, se aplicará el ajusticiamiento inmediato con una arma de guerra, o por defecto, con los medios que más al alcance y menos crueles sean a la vista del Creador”*.

La capital de Phain, llamada **Alediah**, es una de las maravillas arquitectónicas y logísticas más espectaculares del Imperio y la Alianza, en donde puede verse la mano del Kothiano, el occidental y el exiliado trabajando juntas y en armonía para la consecución de un fin común. Pero el precio a pagar por los Aledianos respecto al resto de naciones libres, es muy grande. Phain es la última frontera de las naciones pertenecientes al Ejército Occidental, el territorio en donde ambas potencias –Occidente y el Imperio Negro- siempre tendrán espías, agentes dobles e infiltrados trabajando a uno y otro lado de la demarcación, enterándose de los movimientos de sus enemigos y eliminando a todo aquel que sea sospechoso de amenaza para los intereses de sus amos o protectores. Y Alediah, en el período de la Égida de Melkart, es un hervidero de conspiraciones políticas, tensiones territoriales o pruebas de ambos bandos y escaramuzas armadas entre patrullas y unidades pequeñas de ambas facciones, probando la capacidad destructiva de su oponente y la posibilidad de penetrar en la zona limítrofe sin ser detectado y

obtener toda la información que sea de utilidad, dar un golpe de mano y desaparecer tan rápido como sea posible. Los Sidhe Oscuros, son los mejores agentes de inteligencia del Imperio Negro, y los mejores realizando esta serie de trabajos y “encargos delicados”. Se sabe de presencia de esta etnia en los arrabales y focos marginales de Alediah, pero es algo que siempre está por demostrar. Sin embargo, a pesar de las dificultades y pruebas del destino y los hados durante la Edad de Oro, Alediah es el proyecto de un futuro mejor y más brillante para todos los Phaionitas, ya que la nación humana tiene la mejor de las protecciones posibles –el Ejército Occidental vigilando día y noche sus fronteras- y el legado cultural procedente de las regiones más prósperas de la Alianza –Bosque Negro, Occidente y el Amán-, así como el paso de la Ruta de la Seda por sus villas, provincias y aldeas principales o condados más influyentes, aportando riqueza, avances científicos o técnicos y el libre tránsito de mercancías, ideas, cultura, arte y por supuesto, información privilegiada y secretos de Estado, los cuales se pagan a precios desorbitados en el mercado negro de la ciudadela. Posee cuatro distritos bien localizados, que son, a saber: el **Distrito Mercantil o Zoco**, el **Distrito Administrativo o Foro**, el **Distrito del Templo** (*en donde se encuentra la Gran Basílica de San Bartolomé, una de las joyas arquitectónicas y maravillas de la Edad de Oro, aún en pie en edades posteriores, aunque ya en un avanzado estado de abandono y ruina*) y el **Distrito Artesanal**, o “barrios bajos”.

El **Distrito Mercantil**, es una de las áreas más pobladas y agitadas de toda la ciudadela, en donde coexisten mercaderes y buhoneros o detallistas de todas las procedencias y nacionalidades, así como contratistas de servicios, bienes inmuebles y propiedades subastadas. No es raro ver juntos a Kothianos, occidentales, phaionitas, Sidhe, Boltariann, Medianos y Torgemíes trabajando en sus tiendas, comercios, puestos al aire libre y vacas de productos frescos, en donde el olor a especias, pescado salado, aromas y perfumes exóticos y ganado estabulado se mezcla con el griterío de los vendedores, el tránsito continuo de compradores y curiosos, así como de oportunistas, que acuden a las casas de subastas para acceder a alguna mercancía o antigüedad que merezca un trato más delicado y elitista, aunque el precio que haya que pagar por ellas, sea de varios centenares de miles de maravedíes. La libertad con la que miembros de los barrios bajos pueden moverse respecto de las castas y etnias más privilegiadas, incluyendo los propios humanos, contrasta grandemente con el estricto control que se hace en los demás distritos, sobre todo en el Foro y el Distrito del Templo, en donde sólo los miembros de la Alianza de pleno derecho y los hombres de buena cuna pueden entrar sin que aparezcan dos alguaciles o policías de incognito a preguntarle por sus credenciales y su procedencia o linaje familiar. El movimiento y flujo de mercancías, es una de las fuentes de sostenimiento principales de Alediah, que, si no fuera por la Ruta de la Seda y su importantísima aportación mensual en impuestos libres e indirectos y a los prestamistas y banqueros o artesanos florecientes, estaría bastante empobrecida a causa de los conflictos armados, la amenaza de la nación Turania y las pestes y epidemias, que, de vez en cuando, se ceban con la población civil y deja muertos por todas sus calles, llegando incluso al límite de ser una de las principales causas de mortandad durante la Primera Edad.

El **Distrito Administrativo**, es el **Foro**, sede del **Senado Consultorio** y de las **Cámaras de los Lores**, así como de los **Tribunales de Justicia** y el **Banco Central**, la **Universidad de Alediah** y los **Cuarteles Centrales**, en donde se alojan las fuerzas pertenecientes al Ejército Occidental y los representantes del Estado Mayor cuando tienen asuntos que tratar con el Imperio Negro en tierras mortales. Lleno de grandes avenidas, impresionantes edificaciones de las que quedan algunas de las más memorables, como la **Columna de Elokaíes el Grande** o la **Victoria Alada**, las medidas de seguridad aquí son leoninas, precisamente porque embajadores, cónsules

occidentales y príncipes Kothianos pernoctan en sus casas de descanso, mansiones de lujo y departamentos oficiales para invitados insignes. Sólo las personalidades acreditadas pueden andar libremente por sus calles, y los extraños o mendigos y desarraigados son arrestados de inmediato y llevados a los barrios bajos de vuelta, o ante un tribunal de cuentas civiles si sus crímenes han incluido el robo, la estafa o simplemente molestar a alguno de los ciudadanos de mayor nivel. Los condes, barones y marqueses phaionitas tienen residencia en estas calles, completamente engalanadas con fuentes, jardines colgantes, estatuas ornamentales y representaciones de los principales grandes maestros de San Bartolomé a caballo o estatuas ecuestres de políticos insignes o del propio Emperador. En el Foro, que agrupa y confronta el Senado Consultorio, las Cámaras de los Lores o los Tribunales de Justicia, el trasiego de escribanos, bachilleres, contables, funcionarios públicos y diputados o archivistas no tiene fin, y es que Alediah es una ciudad viva, floreciente y pujante en la economía del continente, y libre de las trabas y esclavitudes a las que está sometida su bárbara y vecina nación Turania, por lo que la especulación inmobiliaria, las subastas de mansiones y la pérdida de bienes materiales está siempre al orden del día. No son raros los embargos de hacienda pública, la requisa de obras de arte o el precintado de residencias de nobles o mercaderes de élite caídos en desgracia, o de banqueros y prestamistas que han dejado dinero al peor de los fiadores y al más canalla de los mortales de todo Phain. Los riesgos de pertenecer a la Alta Sociedad son grandes, y algunos han pasado en unos pocos años de vivir en la Corte y codearse con cónsules y jueces o magistrados, a sobrevivir de tratos con la mafia y el mercado negro o los contrabandistas en los arrabales de Alediah. La Universidad alediana tiene una de las mejores bibliotecas de todo Occidente, y posee traducciones de obras, ensayos, tratados y erudiciones de los pensadores, artistas e intelectuales de todas las naciones y lenguas pertenecientes a la Alianza, incluyendo los inarticulables dialectos de Bosque Negro. Además, posee las únicas copias de las partituras Sidhe más famosas y tradicionales escritas a mano, ya que la tradición oral de los silvanos impide que sus mejores cantos sean apuntados, a no ser que alguien de avanzada edad y rango en sus tribus lo anote en pergaminos protegidos con ciencias arcanas y encriptados con medidas de seguridad mágicas. Más asequibles son los códices y manuscritos que llegan desde las universidades y centros de estudios de las ciudades-estado occidentales, y que han traído la luz de la razón y la ciencia a todos los lugares del mundo, como la producción inmensa de la colmena de Darenn. Los hijos de mercaderes y condes acuden a sus aulas a estudiar la cuadrata, esto es, lengua, historia, filosofía y oratoria, así como matemáticas, álgebra, arquitectura y filosofía natural (una especie de biología y taxonomía antiguas). El Santo Oficio siempre vigila de cerca a los eruditos y estudiosos de la Universidad, recibiendo siempre copia de los últimos tratados y manuscritos o trabajos y resultados de las investigaciones, y sancionando o prohibiendo aquellos que no consideran válidos o coherentes con la fe en el Creador. Por ello, los universitarios y maestros tratan siempre de agradar a los vigilantes inquisidores, no vaya a ser que la ira de alguno de ellos los acabe llevando a ser juzgados por nigromancia o hechicería, y ejecutados en la horca o quemados en la plaza pública.

El **Distrito del Templo**, donde se haya ubicada la **Gran Basílica de San Bartolomé** y la sede del **Arzobispado de Alediah**, así como los **Tribunales Eclesiásticos o Santo Oficio**, además de los **Cuarteles de la Sagrada Piedad**, es un distrito mixto, en donde centenares o quizás miles de peregrinos acuden desde todas partes del mundo conocido a rezar y orar por la salvación de sus almas, especialmente los pertenecientes a las etnias inferiores, los phaionitas o los miembros de pueblos exiliados, como los Torgemés, Medianos conversos o Boltariann que ya no siguen las tradiciones chamánicas de Bosque Negro. El **Patriarca de la Eclesiarquía**, esto es, el Arzobispo de Alediah, es la suma autoridad pontificia y obispo de todas las diócesis

y parroquias dependientes de Phain, el supremo juez en los asuntos del espíritu y el que vigila siempre por la fe de los creyentes y la lucha contra las sectas y las logias secretas o masónicas, especialmente las simpatizantes con el Culto Negro y Akeless el Destructor. Su residencia fija está en el arzobispado o **Palacio Pontificio**, un monstruo de basalto, granito, mármol y mampostería que muestra el largo recorrido arquitectónico de la capital de los hombres a lo largo de su dilatada y no tan larga historia, pero sí accidentada trayectoria. Pero la edificación que se lleva la palma es la Gran Basílica Alediana, construida entre el 1.225 y el 1.270 PE, cuya gigantesca capilla, poseedora del **Altar Mayor de Phaion**, además de retablos, bajorrelieves y mampostería y estatuas de los principales santos y mártires, hasta el sepulcro del incorrupto **San Bartolomé** (1.030-1.098), es una de las demostraciones de lo que Alianza puede obrar en tiempos de paz y tregua con el Imperio Negro, que siempre espera como un depredador agazapado a la menor oportunidad y signos de debilidad de las naciones exteriores. La imponente Gran Basílica o Templo de Occidente ha sido el escenario de bodas imperiales, tratados territoriales, firmas de armisticios y concilios de príncipes Kothianos, cónsules y tribunos militares del Ejército Occidental y procesos contra arzobispos corruptos del pasado lejano de Alediah, así como centro de peregrinación obligado de fieles y penitentes de todos los feudos y reinos vasallos de Phain. El Arzobispado y el Santo Oficio siempre han sido un poco beligerantes con los usos imperiales o las costumbres silvanas de Bosque Negro, pero siempre se mantienen neutrales con embajadores y representantes de grandes casas y familias subterráneas de la Alianza, más teniendo en cuenta que la financiación de la Sagrada Orden y las tropas militares pontificias están sufragadas por familias medianas y Kothianas o Torgemíes ascendidas a la élite de Alediah y que han sido alguna vez Tribunos de la Plebe en el Senado Consultorio. En los Cuarteles de la Sagrada Piedad, se entrena, recluta y forma a los cadetes y huérfanos de hospicios al servicio de la Eclesiarquía, para que el día de mañana sean los mejores aspirantes a inquisidores, agentes pontificios o caballeros sagrados y enemigos del Destructor. Pero las fuerzas del mal primigenio nunca descansan, y no son pocos los caballeros que comenzaron como adversarios del Enemigo, y pasaron a convertirse en liches o no muertos resucitados al servicio de la Horda Oscura. Por ello, los camaradas antiguos y obispos que han militado en las fuerzas de San Bartolomé siempre buscan acabar lo antes posible con estos “retornados”, porque son enemigos implacables y tienen información privilegiada en sus manos acerca de los puntos flacos de la Eclesiarquía y sus cuarteles en las fronteras.

El **Distrito Artesanal o Barrios Bajos**, situados frente a los amurallamientos exteriores y la salida del alcantarillado público a las aguas del Río Plateado, el principal caudal de agua que pasa por estas tierras, y que riega la orilla septentrional de la ciudadela y rodea un foso impresionante, el cual siempre puede inundarse para asegurar la imposibilidad de que las primeras líneas de defensa de la ciudadela sean tomadas. Arrabales, callejuelas estrechas y corredores con callejones atestados de mendigos, gente desarraigada y chusma callejera son en su mayor parte lo que el viandante puede encontrar, a excepción del Barrio de los Artesanos, el cual posee avenidas más limpias y la presencia de alguaciles y una comisaría para garantizar que los ciudadanos de élite que vienen a comprar sus productos y bienes de consumo no sean robados o asaltados a plena luz del día. Lo que suceda a partir del toque de diana o la llegada de las horas nocturnas en las calles aledañas y tabernuchas de este distrito es cosa de los que acudan en busca de juerga, borracheras, diversiones y placeres terrenales, apuestas ilegales en los fosos de combate o peleas de gallos, perros de presa y suministradores del mercado negro, así como los fumaderos de cáñamo clandestinos o los traficantes de armamento exótico y reliquias perdidas. Es un lugar idóneo para las aventuras del Reparto de héroes, pero siempre con cuidado de que sus peripecias no los hagan enfrentarse a las mafias locales o las pandillas

de asaltantes nocturnos, que son muy crueles y vengativas con aquellos que los han dejado en evidencia o puesto en manos de las autoridades. Pasar desapercibido y no meterse en problemas es una de las leyes de los arrabales, y el silencio más sepulcral es la ley del que no quiere acabar con el cuello cortado o la lengua fuera a modo de corbata por “soplón”. Agentes y espías del Enemigo pululan por estas casuchas y almacenes abandonados, y no es extraño encontrar Sidhe Oscuros alguna vez, si es que se sobrevive para contarlos en alguna conversación de taberna...

El **Distrito Mercantil** o **Zoco**, es realmente una prolongación del Distrito Artesanal, y está muy cercano al Distrito del Templo, pero a la vez adherido a gran parte de los barrios bajos, por ello, gran parte de los mercaderes de bajo nivel viven en los arrabales, y los de alto estandíng, en el Distrito Administrativo. La principal fuente de ingresos de Alediah procede de la Ruta de la Seda, por lo que este distrito posee varios cuarteles de alguaciles fuertemente armados y preparados para cualquier contingencia o enfrentamiento con las mafias locales, y como no, unas mazmorras lóbregas y a prueba de fugas, con instrumentos de tortura e interrogatorio adecuados a las lenguas más resistentes, o a las voluntades más firmes. Torgemos, Kothianos, Boltariann, Hombres y Sidhe u occidentales de todos los rincones del mundo conocido se dan cita en estas tiendas y puestos al aire libre para comprar y vender especies, telas, joyería y bisutería, ganado, cereales, productos artesanales, etc. El bullicio y trasiego de los compradores es casi continuo, y las cifras manejadas, inverosímiles en otra parte de Rhum. Por ello, los nobles y burgueses ponen muchísimo cuidado con la delincuencia emergente, con los carteristas y rateros de poca monta, ya que no quieren que los mercaderes se vean interrumpidos en su labor, o que Alediah coja mala fama entre los principales líderes de la burguesía, que mantienen estrechas relaciones diplomáticas con la Cordillera del Amán y las ciudades-estado. Las penas de cárcel disponibles para estafadores, timadores o ladrones son muy severas, y la justicia ahorca todas las semanas a algún desdichado, al que no le dio tiempo a salir corriendo o a eludir a tiempo el largo brazo de la ley. Aun así, se sabe de alguaciles corruptos, sargentos de milicia que hacen la vista gorda con ciertos trapicheos de cáñamo o elementos procedentes del mercado negro, eso sí, siempre a cambio de una jugosa y cuantiosa comisión por “gastos de representación”.

El resto de Phain, es un marasmo de condados, marquesados y villas independientes que mantienen una economía agrícola y ganadera, pero ninguna tan brillante e importante como la joya de la nación de los mortales, Alediah. Quizás el **Monasterio de San Bartolomé**, a las afueras de Alediah, más bien en la vertiente de poniente de la capital y en lo alto de unos riscos escarpados, sea la institución externa a la administración alediana que más peso tiene aparte de los condes, barones o marqueses feudales, sus castillos inexpugnables y sus mesnadas territoriales. La Sagrada Orden de los Caballeros del Mártir mantiene un poder militar indiscutible en todo Phain, son los templarios, los cazadores de herejes y demonios o aparecidos y no muertos, y a una fe inquebrantable e indiscutible en el Supremo Hacedor, que les confiere a veces una santidad y poder contra las amenazas del Enemigo, suman un talento guerrero admirable y un entrenamiento marcial en armas y armaduras, por lo que son imbatibles oponentes e incansables buscadores de la justicia, la paz y la verdad. Esta inmenso y megalítico bastión posee cerca de quinientos conjurados o hermanos caballeros en sus murallas, y otros mil quinientos repartidos por todo territorio mortal y aliado, realizando tareas de apoyo al Ejército Occidental y luchando en la frontera de Phain contra los Turanios y las oleadas procedentes del Imperio Negro, que usan la nación vecina como puente de transporte de tropas, logística y avituallamiento de sus hordas de Colmillos Afilados. Cejar en el empeño, ceder en la lucha un

solo día significa una muerte segura, y eso lo saben muy bien los templarios de San Bartolomé, que poseen un cementerio enorme con los restos de sus santos y mártires del pasado.

DORIATH: LA NACIÓN DE LOS BÁRBAROS ORIENTALES

Al principio de los tiempos, Doriath era un solo territorio, y los vencidos bárbaros humanos se afincaron en los antiguos territorios de los Medianos y los que fueron servidores del Imperio Antiguo, el desaparecido esplendor de los Reyes de las Dunas. Pero de eso hace muchísimo tiempo, y la guerra y el caos segaron las vidas de muchos, exiliaron a los supervivientes tras de la Gran Muralla, y las tradiciones orales de Bosque Negro no hablan demasiado sobre el verdadero origen de los mortales, los Turanios u hombres, tribus de nómadas guerreros, saqueadores, conquistadores, cazadores y recolectores, que, a raíz de la pérdida de su estatus colonizador y sus caudillos militares en una guerra remota que perdieron contra Occidente, es decir, contra el Ejército Occidental, se convirtieron en un pueblo sedentario, y que comenzó a diferenciarse poco a poco entre las tribus que aceptaron el cambio procedente de los embajadores de la Alianza, la Ruta de la Seda y la cultura que traían consigo, a la par que los avances técnicos y la sabiduría de los Silfos, o la arquitectura y la metalurgia Kothianas, o las maneras civilizadas de los habitantes de Bosque Negro, y las que permanecieron fieles a sus tradiciones chamánicas, animistas y Dioses Estelares, esto es, al Culto Negro, al Imperio de las Sombras y al Destructor. Aunque los bárbaros Turanios en un principio rechazaron las propuestas de paz y colaboración con Occidente para irse acercando poco a poco a las tentativas de los caudillos bárbaros de conseguir el apoyo de sus antiguos amos, el precio que hubieron de pagar por pasarse de nuevo al “bando malvado” fue horrible: Akeless les mandaría apoyo militar, tropas de colmillos afilados, hechiceros orcos, nigromantes avezados y no muertos que engrosasen sus filas de desgarrados y mal equipados bárbaros, pero a cambio, perderían su estatus de “pueblo libre” o mercenarios a sueldo como eran antes, para pasar a ser “propiedad de su señor”, esto es, poco más que esclavos desdichados, sin derechos y cobayas experimentales en los laboratorios y cuarteles que el Destructor emplazó por todo el territorio Turanio. Los líderes turanios y jefes de clanes fueron sustituidos en el mejor de los casos por chamanes despiadados del Culto Negro, que requerían de sacrificios humanos y continuas fiestas blasfemas para mantener sus poderes intactos, o por sementales de los colmillos afilados, que devoraban con la misma facilidad a sus súbditos como lo hacían con los prisioneros de guerra o los caídos en batalla mediante el ritual animalesco del Kagkarush. Oscuridad, miedo y mentira, es en realidad lo que envuelve la consciencia de los ciudadanos turanios, que poco a poco han ido perdiendo sus legados culturales y tradiciones que, mezcladas completamente con la logística militar y oscura del Culto Negro, hace muy difícil distinguir lo verdaderamente humano de lo Kieri o lo nigromántico o demoniaco.

Algunas tribus turanias, a la vista de lo que ocurriría gradualmente con sus cancilleres y jefes de clanes, optaron por declararse “neutrales” y vagar por territorio oriental, sin participar de los rituales o los reclutamientos forzosos de jóvenes para la “guerra santa” contra el “demonio occidental pálido”, viviendo de la caza, de la pesca y de la recolección de frutos y raíces silvestres, tal y como lo harían sus antepasados en la Noche de los Tiempos. Estos rebeldes son perseguidos a veces por las hordas de bersékeres y mercenarios del Imperio Negro como

fuelle de alimento o esclavos, pero normalmente hacen la vista gorda, porque siempre su amo oscuro tiene mejores cosas que hacer que masacrar del todo a la población civil y provocar descontento y ansiedad o una revolución en sus provincias. Las ciudades y bastiones antiguos de Turanniah, son en realidad centros de culto de los Dioses Estelares y están llenos de templos, mazmorras y coliseos tenebrosos, mercados de esclavos y laboratorios de experimentos guturales, donde la vida es tratada como una herramienta de guerra y la muerte el mejor modo de escapar de una existencia terrible e indeciblemente desesperada. Los rebeldes miran de lejos las ciudadelas del Destructor, jurando que algún día se vengaran por todo ello, y expulsarán a los mentirosos predicadores de los falsos dioses, aunque tengan que pactar con sus hermanos phaionitas para conseguir la paz y la libertad que tanto aman y buscan. Aun así, los turanios son proclives a llevar una vida de mercenarios, delincuentes o espadas de alquiler, y tienen existencias intensas y llenas de aventuras y combates sin fin. Aunque hay focos de resistencia en algunas ciudadelas importantes, como **Turania**, la capital del reino de los bárbaros, o el bastión conocido como la **Ciudadela Roja**, las guerrillas urbanas no son el fuerte de los nativos turanios, que prefieren dar golpes de mano y sabotear los cubiles de cría matando a todos los retoños orcos pertenecientes a la misma camada en las afueras, y no en donde las tropas de bersékeres y soldados curtidos pueden partirlle el espinazo a un rebelde con un solo golpe de kurdieff pesado de hierro templado. Poco o nada se sabe realmente del territorio dhoriano, y los pocos que han regresado de sus prisiones o mastabas y laboratorios de experimentación nigromántica, han vuelto tan perturbados o presas de una demencia tan terrible, que es mejor rematarlos para que no sigan con sus sufrimientos indecibles, o sean marionetas del Enemigo infiltradas en territorio aladiano como espías o agentes dobles, mentalmente condicionados mediante artes arcanas guturales.

Las fortalezas orcas, o las agujas y torres de nigromancia se levantan como mudos testigos del cambio anunciado por el Destructor para todo el continente, en donde los gritos ahogados de los prisioneros se mezcla con el estruendo de las forjas de guerra, los gruñidos de los cubiles de cría, en donde se devoran unos a otros y se matan por simple instinto, o el cadenero de los potros de tortura y el chasquido de los látigos de los capataces, obligando a los turanios a ser bestias de carga, tracción para sus máquinas de guerra o remeros para sus barcos de batalla. Una amenaza constante, un peligro indecible para el loco o el imprudente que ose adentrarse más allá de la frontera oriental, eso si consigue superar sus límites, siempre y cuando los centinelas de las numerosas torres de vigilancia o bastiones militares del Imperio Negro no le vean, o lo que es peor, sea detectado por los batidores Sidhe oscuros de las planicies y estepas de Doriath, los cuales gustan de cazar rebeldes, espías o viajeros perdidos en los caminos de las antiguas rutas de caravanas, que ya no pasan por ahí hace siglos. Un solo bárbaro turanio en suelo aladiano es un sospechoso continuo de colaboración con el enemigo, agente doble o soldado del Ejército de la Sombra haciéndose pasar por traidor a sus señores, por lo que las medidas de vigilancia de los Caballeros de San Bartolomé y las patrullas fronterizas del Ejército Occidental son claras: disparar o atacar a todo lo que provenga de territorio dhoriano, sea amigo o enemigo. Aun así, algunos exiliados han logrado cruzar al otro lado, como pequeñas familias y clanes de bárbaros que ya viven y coexisten con aldeanos y en bosques aledaños a la frontera, pero son mirados con desconfianza por el Santo Oficio y los milicianos, ya que no reconocen el señorío de los condes, o vagan por cotos de caza matando animales que se supone son propiedad de un poderoso marques o barón con residencia en Alediah. No pocos

han acabado en la horca o bajo el hacha del verdugo por ser simplemente lo que son, almas libres en un mundo convulso y en continuo peligro de ser destruido por el Imperio Negro.

BOSQUE NEGRO: EL PAÍS DE LOS SILVANOS

Al principio de la Primera Edad, antes de la Lluvia de Estrellas y del comienzo de la historia escrita en el continente de Rhum, las Dríades, los Sidhe y el Pueblo Arbóreo o los Boltariann silvanos convivían junto a otros pueblos menores de fatas, hadas y duendes humanoides en las lindes del inmenso país que es a la vez su hogar y principal fuente de alimento, sostenimiento y cobijo, Bosque Negro, antiguamente llamado Bosque Antiguo, pero con el tiempo han cambiado las tradiciones orales de los Sidhe, y en especial, después de la **Gran Liberación**. La población de Bosque Negro está conformada principalmente por varias tribus y clanes de Sidhe y Dríades (*aunque el pueblo Arbóreo se llama a sí mismo nación, pero ese es un término muy difícil para unas entidades que pasan la mayor parte de su tiempo ancladas al suelo y tomando la luz de la Estrella Azul para hacer la fotosíntesis*), además de algunos restos de los Boltariann silvanos, pero estos son una clara minoría frente a sus primos exiliados y de las ciudades-estado occidentales. Estos clanes y tribus, poseen sus propios líderes, chamanes y nobles, aunque los tratos con la Alianza son más frecuentes, y recelan profundamente de los humanos, especialmente de los bárbaros turanios, aunque con los phaionitas también mantienen las distancias y prefieren negociar sólo lo indispensable, como la adquisición de productos de primera mano o manufacturas y artesanía sureña mediante el trueque o la poca disposición que los mercaderes y buhoneros medianos de la Ruta de la Seda tienen a tratar con las “hadas de los bosques”. Pero dentro de Bosque Negro, en su estribación más norteña, existe un lugar llamado **Lago Plateado**, en donde se levantan colonias como Eloenn, una ciudad-estado occidental, pero realmente la capital de los Sidhe, ya que en su mayoría está poblada por silvanos que han decidido llevar una vida más urbanita y menos silvestre, lejos de las incomodidades de los bosques y de la existencia a la intemperie. Los **Condes de Lago Plateado**, son la institución más respetada y sagrada de todo el Alf-Heim, esto es, “territorio élfico”, un lugar en donde sólo pueden morar las fatas o las hadas, pero nadie más. Cierto es que hay tribus humanas silvanas o Boltariann, incluso Kothianos y Torgemos viviendo en Eloenn, pero no pasa de ser una mera curiosidad demográfica, tan escasa como la presencia de los medianos o los no occidentales. Eso sí, cuenta con una nutrida población Anuih y Madi Silfih, por lo que se considera además de capital élfica, una de las provincias exteriores más importantes de las Costas del Amán o sus ciudades-estado. No es extraño ver mestizos entre la raza occidental y la élfica, por lo que los tratos económicos y familiares entre la Alianza y la nación Sidhe están más que garantizados de cara a sus dirigentes espirituales y militares. Aunque Lago Plateado ha elegido un Rey de los Sidhe más de una vez, normalmente se atienen a las decisiones del Parlamento y el Senado de la República Occidental, al peso de sus cónsules o tribunos militares y a la legislación introducida por los madíes en todos los reinos adscritos a la protección de las legiones y la región militar circundante. No en vano los arqueros Sidhe son los más temidos por su puntería entre las filas del Ejército Occidental, pues sus decorativos y ornamentados arcos de laureáis o tejo son en realidad una de las armas más mortíferas y definitivas frente a las hordas del Destructor que las balistas enanas o las ballestas de los

hombres. Por su parte, las Dríades son las mejores batidoras, montaraces y exploradoras de la Alianza, y nunca van a la batalla desprovistas de arsenales emponzoñados que causan terribles laceraciones y dolores a sus enemigos, o de venablos y cerbatanas capaces de atravesar los blindajes mejor curtidos o encontrar fisuras en las armaduras más pesadas, por las que insertar un único disparo certero y demoledor. Aun así, los Condes de Lago Plateado poseen una infantería y caballería muy bien coordinada, y que obedecen a una disciplina casi matemática y que les hace implacables y fríos ante los peligros que enfrentan, como si de autómatas se tratase, lo que confiere un aire temible a sus filas, y un temor tremendo a los enemigos que no están habituados a encontrarse con ellos. Ante la imagen de un batallón de lanceros Sidhe a la carga, más bien merece la pena arrear las bridas y tomar el camino de vuelta al hogar, porque son tan rápidos como hábiles con sus armas de hasta. El esgrima de sus guerreros es también legendario, y dicen que pueden herir tres veces a un humano en lo que éste tarda en desenvainar el arma. Dicen que todas las leyendas tienen algo de verdad, pero es mejor no tratar de tentar la suerte con estas tradiciones populares...

La cultura silvana, tanto la de las **Dríades** como los Sidhe de Bosque Negro, está basada en el canto y la tradición oral, aunque hay partituras musicales e instrumentales grabadas por los maestros chamanes e instructores silvanos en pergamino, hueso y piedra con runas sagradas, lo que dificulta en grado sumo el estudio por parte de los eruditos que carecen de la formación lingüística y musical necesaria como para desentrañar la información oculta en sus corales y cantos, lo que es muy común entre los espíritus del bosque, que jamás revelaran sus conocimientos a los mortales, y menos a los turanios. Son bastante diestros con las artes arcanas, tanto que forman parte de su vida diaria, así como las tradiciones chamánicas y anímicas relacionadas con los espíritus de la naturaleza, como los animales, las plantas y los árboles, por poner un ejemplo. De todas maneras, la dominación que llegó con la conquista del Imperio Negro de todas las márgenes exteriores de Bosque Negro en la Noche de los Tiempos, hizo de los supervivientes y los posteriormente liberados gentes desconfiadas y muy beligerantes con los extranjeros, tanto que la curiosidad de algunos viajeros puede acabar cuando cinco arcos élficos te están apuntando a la garganta sin que ni siquiera los hayas visto llegar. Hay Sidhe que poseen un espíritu curioso y aventurero, salen de las márgenes de Bosque Negro a conocer el mundo o a alistarse voluntariamente al Ejército Occidental, con lo que adquieren prestigio de cara a sus hermanos de sangre y ascienden en el escalafón social debido a sus hazañas y servicios a la comunidad, pero no por ello, hay Sidhe que, aunque anónimos, hacen mucho más por sus hermanos que los héroes de la guerra o la política, o los prestigiosos señores de Lago plateado. Recuperándose lentamente del daño racial y demográfico causado por la tiranía del Enemigo, de la que fueron liberados por Occidente y la Alianza en los primeros ciclos de la Primera Edad, los Sidhe crecen en esplendor, sabiduría y poder, hasta hay expertos que dicen que el día de mañana, el futuro de la República estará en manos de ellos, y no de los occidentales o los hombres. Los Sidhe no tratan con aquellos que proceden de tierras humanas o bárbaras, a excepción de grandes dignatarios, miembros de la Eclesiarquía o de los Caballeros de San Bartolomé. El resto del mundo les parece hostil, traicionero y oscuro, y mucho más si el que ven ante sus ojos, es uno de sus primos hermanos, un Sidhe oscuro. El odio entre ambos es mortal, ya que mientras los Sidhe silvanos regresaron a sus tradiciones chamánicas y cultos ancestrales o tradiciones perdidas después de la amenaza del Imperio Negro y la esclavitud sufrida durante siglos, los Sidhe oscuros se

encontraban cómodos sirviendo a los caprichos y fechorías de sus amos macabros, ya que habían abandonado toda esperanza de poder ser libres de nuevo. Son dos versiones completamente opuestas del pueblo Sidhe, tanto como puedan serlo la Luz y las Tinieblas.

El **Pueblo Arbóreo** es un completo misterio, aunque se sabe que las Driades están ligados de por vida a ellos, de tal modo que cada una de ellas tiene un “árbol anfitrión” unido a su alma y su esencia vital, y si uno de ellos muere, el otro le sigue en igual suerte al cabo de unos pocos días, o de unos años de lenta decadencia y pérdida de facultades y vigor físico. No hay varones en la sociedad driade, son todas ellas hembras morfológicamente hablando, y nacen de retoños y nueces gigantes dejadas por los miembros árboles, esto es, los “machos” de la especie. Aunque las Driades y los árboles entidad viven cerca unos de otros, es como si poseyeran sociedades completamente paralelas e independientes la una de la otra, ya que las leyes, reglas y jerarquías o tradiciones orales son paralelas, como si dos pueblos antiguos del remoto pasado de Rhum se hubieran fundido en uno solo con el paso de los milenios. El cómo se reproducen o cuánto viven, eso es un completo misterio para los eruditos y estudiosos a los que se les ha permitido hoyar tan siquiera el sagrado suelo del Alf-Heim, aunque ya hay tratados que hablan de estos temas, aunque sea de una manera superficial y muy hipotética. Se sabe de Driades que, tras un incendio y tener parte de su cuerpo completamente calcinado, se aferraron o anclaron con sus raíces en la tierra, quedándose en un estado vegetativo durante años, para después resurgir de nuevo regeneradas y vivas, como si hubieran entrado en un “trance curativo”. También los miembros del Pueblo Arbóreo pueden hacer semejante procedimiento, y sus frutos y bayas poseen poderosas propiedades y compuestos alquímicos muy valorados por los alquimistas y fabricantes de pociones y remedios sanadores. Lo más poderoso y milenario de Bosque Negro no son sus habitantes, sino los “pastores de árboles”, esto es, los machos de la especie Driade. Se dice que son capaces de llamar a las armas a todos los árboles y plantas de las lindes que protegen, y que estas se salen del suelo para marchar al redoble de los tambores de guerra y avanzan impasiblemente al encuentro con el Enemigo, demostrando que las raíces y la rama pueden ser temibles e invencibles en combate, aunque estas leyendas populares todavía están por demostrar. Por ello, uno de los delitos más graves para la justicia Sidhe es cortar una sola rama del Pueblo Arbóreo, o talar árboles, por lo que la pena máxima es aplicada en estos casos extremos de crueldad pastoril.

LA CORDILLERA DEL AMÁN: ORGULLO DE CANTEROS

Se dice que, en la Noche de los tiempos, un legendario Rey de Reyes de la **Ciudad Bajo la Piedra** soñó que una sombra mortal se extendía sobre el mundo conocido, cubriéndolo por completo, matando y aniquilando todo lo que encontraba a su paso. Esto llevaría al monarca de los Kothianos a iniciar, siglos antes del año 0 de la Primera Edad, cuando tuvo lugar la Lluvia de Estrellas, una empresa tan difícil como imposible a ojos vista: convertir la falda oriental de la Cordillera del Amán en la fortaleza más grande e impresionante que haya conocido la mano del mortal, del Sidhe o del occidental, un bastión ciclópeo, un monumento militar indecible que ha perdurado a lo largo de cuatro edades completas, y que soportaría la furia del Imperio Negro siempre que la última esperanza estaba tras los muros de la **Gran Muralla**, un amasijo imponente de torres de defensa, balistas, presas y diques de contención, fosos inexpugnables,

abismos insondables y medios disuasorios que fue el obstáculo más insalvable que el Destructor enfrentara en toda su historia de conquista y dominación. Un obstáculo que protegería a exiliados, occidentales, refugiados y a los propios Kothianos, que por aquel entonces eran centenares de miles, de una amenaza que hubiera arrasado por completo las civilizaciones del mundo conocido y puesto fin a la historia escrita justo antes de que hubiera comenzado. Una obra maravillosa, fruto de unos extraños sueños de un monarca enloquecido, que al final resultaría ser el más cuerdo de todos, al que las razas de los reinos exteriores le deben todo, aunque su nombre se haya perdido en los albores de las runas escritas y labradas en las tumbas de los thanes perdidos y laberintos subterráneos de sus ciudades intraterrestres y reinos independientes. La sociedad de los Kothianos o Enanos Blancos, es una sociedad de orgullo, honor de clan y servicio a su familia hegemónica por encima de todas las cosas, y de vivir lo bastante como para formar a los nuevos artesanos y canteros que sustituirán a los maeses forjadores y orfebres, guerreros y relojeros del día de mañana. Nacer Kothiano, es nacer en un pueblo que nunca se da por vencido, que jamás se rinde o retrocede, y al que la palabra miedo no parece importarle nada. Al lado de Occidente, ellos iniciaron los pasos de lo que sería el futuro Ejército Occidental, y junto a los Sidhe, son el imponente Imperio que parece florecer entre los restos de la República del Amán.

Un Kothiano se hace y nace, y como dicen algunos ignorantes aldeanos, son forjados de la misma piedra que tallan y esculpen desde su más tierna infancia. Una vez reconocidos por el líder del clan como miembros de pleno derecho, recibirá el rango de aprendiz de un maese cantero, un maese forjador y un maese orfebre, así como de otro arquitecto, otro relojero y otro alquimista, al igual que se le mostrarán las tradiciones del clan, los linajes de sus orgullosos antepasados y el porqué y para qué de su thane, así como el juramento de obediencia hacia sus familiares y hacia el señor de su clan, pero ante todo, ante el Rey de Reyes, supremo señor de todos los barbiluengos subterráneos, o “ratas barbudas”, como los llaman los Colmillos Afilados, sus más encarnizados enemigos. Las mujeres Kothianas son escasas, pero madres de cinco a seis vástagos, y están por completo dedicadas a las tareas de mantener el orden y la disciplina o la educación de sus hijos, pero no por ello carecen de peso en el clan, como consejeras, artesanas del hogar y de los negocios de sus maridos, hasta tal punto, que muchas veces son ellas las dueñas, y ellos los que regentan y administran el negocio, relacionado siempre con tareas metalúrgicas o artesanales varias. Raras veces nace un subterráneo o Enano Blanco con capacidades adivinatorias o místicas, pero si eso sucede, se entrega a los **Maestros de las Runas**, una extraña secta de arcanistas elementales con un arte mágico basado en la canalización del maná a través de la cantería y el uso de ciertas palabras de poder, las cuales, grabadas en elementos materiales, pueden sumar grandes propiedades en las armas y armaduras, o en paredes y puertas, sellarlas mediante poderosos artificios mágicos o protegerlas con trampas elementales devastadoras y muy peligrosas. En otras ocasiones, el talento del muchacho estará concentrado en las tareas del forjado de armas increíblemente acabadas y trabajadas con metales especiales, o aleaciones que harán impenetrables ciertas corazas y reliquias de los señores del Ejército Occidental, incluso si son buenos relojeros, levantarán de la piedra y el metal extraños golem y constructos de batalla, los cuales serán la pesadilla de los lacayos del Destructor. El arte de la política, la religión o el culto al Supremo Hacedor y los antepasados ilustres del clan, estará en manos de los hijos y descendientes de los señores de cada clan, sobre los que recae el deber de mantener las

tradiciones de su familia intactas, así como el honor y el prestigio de las mismas. Educados más lentamente y minuciosamente que los trabajadores de minas, canteros o artesanos y orfebres o forjadores, los hijos de los príncipes subterráneos hablan varias lenguas, conocen los entresijos del trato o la diplomacia cortesana, poseen amplios conocimientos de la Tradición y tienen un don de gentes excepcional, hasta tal punto, que un Enano sabe perfectamente que sus señores son la más pura expresión de todo lo que un Kothiano representa y debe ser de cara al mundo exterior.

Amayanih-Indalah, la Ciudad Bajo la Piedra en lengua Kothiana, es la maravilla más monumental y asombrosa de cantería, arquitectura y mampostería subterránea, hasta tal punto, que nada tiene que envidiar de la Gran Muralla, es más antigua si cabe que esta y sus salones, corredores y grandes avenidas llenas de viviendas, mausoleos y estatuas o balconadas con bajorrelieves inmensos no han hecho más que crecer y crecer con el paso de los siglos, los milenios y las edades. Pero corrieron mejores tiempos para los Enanos Blancos, y ya están en el comienzo de su declive, ya que quedan menos príncipes y guerreros de prestigio dispuestos a servir al Rey de Reyes, que ha tenido que comenzar a traer Torgemíes de vuelta a sus antiguos reinos, ya que las bajas debido a las continuas guerras, la poca descendencia de los últimos siglos y la falta de mano de obra amenazan con hacer desaparecer lo que otrora fuera un país orgulloso y una civilización emergente. La aparición de la República Occidental, a la par que un apoyo inmenso para el enorme peso de la defensa de la Gran Muralla, ha supuesto para los militares Kothianos, que se han convertido en ingenieros de guerra y zapadores especializados en asedios del Ejército Occidental, así como en grandes generales y señores de la guerra, ha sido un alivio inmenso en cuanto al contingente necesario para mantener de día y de noche las defensas de todos sus puestos fronterizos exteriores se refiere, y la frontera del Amán permanece sellada y segura, o al menos, así ha sido hasta ahora, a pesar de las incursiones más encarnizadas y campañas militares más grandes del Enemigo. Pero esta inmensa metrópolis de intrincado y laberíntico trazado es más que un bastión militar o una ciudadela llena de artesanos y picapedreros y guerreros o nobles subterráneos, es todo un espectáculo para los sentidos, iluminada como está por imponentes **lámparas de luz fría**, una joya alquímica que permite a los Enanos cultivar plantas y tener ganadería bajo la superficie terrestre de Rhum. No se quedan atrás las factorías artesanales, los gremios artesanales o sus distritos comerciales, residenciales y administrativos, como el **Gran Palacio de Piedra**, entre otras obras insignes, o la **columna de los antepasados**, entre otras.

LAS COSTAS DEL AMÁN: EL MILAGRO DE RHIYANAH

Cuentan las leyendas que, en una noche de cielo despejado y estrellado, las mismísimas estrellas comenzaron a caer del cielo en un espectáculo sorprendente, y es cuando los marineros, mariscadores y pescadores de las rías occidentales huyeron despavoridos, pensando en que se acababa el mundo y llegaba el final de los tiempos. Pero no, estaban equivocados, no llegaba el final, sino la esperanza para todo Rhum. Tras escuchar cánticos en el límite de la costa, los madíes acudieron curiosos a ver de donde procedían esas angelicales voces, y eran los Anuih, o los **Silfos**, que susurraban agradecidos al Supremo Hacedor por la nueva oportunidad de seguir vivos que les había dado, de poder seguir en un mundo distinto al

suyo y muy lejos de su hogar natal, un planeta destruido por el Enemigo en una estrella tan lejana, que la distancia es imposible de cuantificar... los primeros encuentros entre madíes y Silfos fueron escasos y muy prudentes, pues unos no sabían de las verdaderas intenciones de los otros, y ambos eran pueblos pacíficos, poco dados a la guerra o a las situaciones hostiles que salpicaban el continente por aquel entonces. Amparados por la seguridad de la Gran Muralla y con algunos años de contacto amistoso entre ambos pueblos, finalmente se produjo el milagro, y ambos comenzaron a convivir en el mismo techo, hasta que se fusionaron y dieron lugar a una raza nueva, a partir de las cenizas de una milenaria civilización galáctica y la semilla genética de una especie de la edad de piedra. Las madres de colmena, que poseían en su herencia codificado todo el saber de su pueblo alienígena, fueron revelando paulatinamente este saber oculto a sus nuevos vecinos, a cambio, ellos les enseñaron lo que sabían, el cómo alimentarse, cultivar y salir adelante en Rhum, o pescar en las mareas bajas y en los caladeros de baja profundidad. Pasaron los años, y lentamente las villas de pescadores como **Rhiyanah**, **Olomeh** o **Ennaeliah**, comenzarían a permitirse la compra de mármoles, sillerías de piedra y materiales más caros para levantar monumentos, edificios importantes y zocos o centros religiosos y administrativos, lo que provocaría la curiosidad de los Kothianos, los cuales se acercaron a ver qué pasaba con un pueblo que antes ni figuraba en los registros y runas de sus cronistas de clan.

Y este sería el comienzo de la legendaria historia de la República Occidental, una serie de colmenas Anuih y Madíes, ciudades-estado (*semejantes a las pertenecientes a la antigua Grecia o la Roma histórica*), las cuales crecerían en población, estatus y recursos a medida que los conocimientos, descubrimientos y talentos de este pueblo nuevo iban desarrollándose, así como los Silfos primigenios fueron humanizándose más y más cada vez, hasta el punto de parecerse poco o nada a sus primeros antepasados, ya que mutaron para adaptarse mejor al entorno de Rhum y las necesidades del nuevo medio que pisaban. Pero las consecuencias de este cruce racial provocaron la esterilidad en la estirpe de los madíes, que nacían incapaces de tener descendencia, así como les pasaba a los Silfos, a excepción de las madres de colmena, que eran algo así como las reinas de una colmena de abejas melíferas. Los Anuih y los madíes eran los trabajadores, artesanos, guerreros y políticos de estas ciudades estado, y las hembras reproductoras fueron protegidas tras inmensos palacios con unas medidas de seguridad leoninas, para evitar así que una sola de ellas cayera presa de atentados terroristas o golpes de mano del Enemigo (*aun así, una madre de colmena es un rival muy poderoso, porque poseen unas psiques muy potentes y matar con el mero pensamiento, el Mentalismo no es un secreto para ellas, sino un arte muy cultivado y un don natural*). Con el tiempo, surgirían otras colmenas, como la cultísima **Darenn** o la populosa **Skoplosh**, o la colmena exterior de **Eloenn**, de raíces Sidhe y silvanas en el Lago Plateado, y otras que no mencionan las crónicas y no sobrevivieron al paso de las edades o la llegada de conflictos y el nacimiento de nuevos reinos o movimientos en el curso de la historia, o fueron los cimientos de actuales ciudades y feudos de los hombres, que por aquel entonces no eran tan numerosos. La arquitectura, métodos de construcción y urbanismo fueron copiados de los maestros canteros Kothianos, y las terrazas de cultivo y técnicas de ganadería de sus vecinos de Bosque Negro, aunque adaptadas a las necesidades de poblaciones muy numerosas (*en la Primera Edad, algunas colmenas alcanzarían un censo de varios centenares de miles de habitantes, al menos, las más importantes en época del Imperio*). A todo ello, se sumaría la importantísima aportación

cultural y artística de los Anuih y los Madíes a la creación de las ciencias, las artes y los oficios que hoy en día dominan e iluminan la sociedad phaionita, un subproducto de la herencia y el enorme legado occidental, aunque los condes humanos y el Santo Oficio no quieran reconocerlo.

Han pasado ya mil cuatrocientos cincuenta años desde la Lluvia de Estrellas, y varias guerras fratricidas contra las huestes del Destructor, hasta llegar a una “paz duradera” fruto de una tregua que no tiene aspecto de durar demasiado, como siempre, una estratagema más de Akeless y sus generales de la Sombra para sopesar nuevas estrategias y realizar pruebas en el terreno de lo práctico, como por ejemplo, en su nación vasalla, Doriath. Por parte de la Alianza, Phain es el campo de operaciones y conspiraciones políticas o hegemónicas más grande de todo Rhum, ya que es la última frontera antes del comienzo de territorio enemigo, el Imperio Negro al que la nación bárbara vecina está adscrita como aliado y esclavo perpetuo. Las ciudades-estado, en una creciente preocupación por el futuro de todo Rhum, han cerrado un puño quizás demasiado exigente en cuanto a tributos se refiere para con las naciones y reinos aliados, en forma de impuestos y reclutamientos forzosos entre los más jóvenes humanos de aldea para engrosar las filas de soldados rasos que irán a una muerte segura en los conflictos contra el Destructor, pero es un precio irrisorio comparado con las catastróficas consecuencias que llegarían con el derrumbamiento de la frontera y el sometimiento de Phain. Las hambrunas, epidemias, pérdida de población juvenil y las migraciones a suelo occidental en busca de una vida mejor resiente la estabilidad de Phain, por ello, la Eclesiarquía y el Santo Oficio ve a Occidente como un aliado, pero como un aliado al que hay que darle lo mejor y más caro del ser humano, si se quiere sobrevivir un día más en un continente plagado de peligros y guerras sin fin. En las colmenas, los refugiados y etnias menores llevan una vida miserable, lejos de los lujos y derroches de la Corte occidental, los gobernadores locales o las mansiones y barrios administrativos, en donde los Anuih y Madíes más sobresalientes o príncipes Kothianos con residencia en colmenas, llevan una vida opulenta y llena de fiestas, lujos y comodidades impensables para un trabajador de los puertos o los talleres de manufacturas. La mendicidad y la delincuencia campa a sus anchas por los barrios marginales o más humildes, y hasta hay Anuih que han caído en la pobreza y la mendicidad más oprobiosa, debido a que han sufrido pérdidas económicas o familiares demasiado impredecibles y repentinas. La única esperanza de un ciudadano pobre es alistarse en el Ejército Occidental, ingresar en el aparato burocrático del Estado o ser promovido para Tribuno del pueblo, lo cual es muy complicado sino se posee cierto estatus e influencia para poder presentarse en unas simples elecciones municipales o comicios centuriados. Cónsules, senadores y gobernadores civiles o flamines del culto al Supremo Hacedor son la élite de la sociedad, junto al contingente de las Madres de colmena y el Consejo de Ancianos, una especie de senado consulto con los políticos y antiguos cónsules más sabios de todas las ciudades-estado. Por debajo de ellos, los Sidhe, los Kothianos y los burgueses más adinerados, y después, todo el grueso del pueblo llano, que ve como cada día aumentan los impuestos y disminuyen sus derechos. Además, hay facciones como los **Silfos de Poniente**, una tendencia política de carácter secesionista que busca “la pureza de la raza antigua frente a los mestizajes y decadencia del trato con pueblos inferiores”, al que pertenecen los mejores miembros de la clase política y burocrática Anuih conservadora, y que tantos quebraderos de cabeza y conflictos civiles causan siempre que alguno de ellos es elegido gobernador de una ciudad o responsable de la policía o las milicias urbanas,

aumentando mas la presión social y los impuestos sobre los menos favorecidos. Un caldo de cultivo para el Destructor, que busca siempre reclutar espías y traidores en los estratos más bajos de la sociedad occidental, para minarla y destruirla por completo desde sus mismísimos cimientos. Ha habido sospechas de que alguna vez los Silfos de Poniente hayan estado trabajando para los intereses de Akeless sin querer o utilizando la coyuntura legislativa y el aparato del poder a su favor, pero esa es algo que está por demostrar...

EL IMPERIO NEGRO: AL OTRO LADO DE RHUM

Nadie lo sabe con precisión, pero en un momento determinado de la Noche de los tiempos, justo antes de que los Reyes de las Dunas perdieran su dominio del continente de Rhum a manos de guerras civiles sangrientas y el sueño al que ellos mismos se sometieron para no desaparecer por completo mediante técnicas nigrománticas masivas para con ellos y sus más devotos vasallos, dicen que un día de triple plenilunio ensangrentado, con las tres lunas de Rhum en una extraña disposición geométrica en los cielos, eclipsaron la luz de la Estrella Azul durante tres días y tres noches, anunciando el advenimiento del Destructor al mundo conocido, cayendo como un meteorito devastador que arrasó por completo las Montañas Negras, situadas en el extremo oriental más lejano del continente de Rhum. Tan fuerte sería el impacto, que el cráter que abriría y la profundidad a la que quedaría enterrada la inmensa masa que había llegado de las estrellas distantes era inimaginable, y un volcán incandescente, la **Boca del Abismo** se abriría para siempre, vomitando llamas y cenizas a centenares de días de camino desde el lugar del epicentro. Por esas llanuras y mesetas agrestes y duras, frías y con pocos recursos alimenticios, vivían los primeros Kieri, debilitados y más enclenques que sus actuales representantes, los cuales se conformaban con los restos de caza y carroña que dejaban los depredadores esteparios, o recolectando las escasas demostraciones de fertilidad en forma de bayas y raíces que aportaba la madre naturaleza. En esos días, de las oscuras cavernas de la Boca del Abismo surgiría una extraña y malévola presencia, el **Apóstol Oscuro**, el Destructor, Akeless el Sanguinario, al cual los primeros Kieri llamaron "el innombrable", ya que asesinaba con la mirada y tenía la presencia de un cadáver ensangrentado errante y descarnado envuelto en una mugrienta y oscura capa llena de gusanos. También se manifestaba a veces como un anciano de ojos verdosos y lágrimas de sangre goteantes, envuelto en un sudario mortuario de nauseabundo olor, y portando una corona de espinas metálicas, o como un orco oscuro de negra armadura y tamaño imponente. Todos estos avatares y apariciones no eran más que un mínimo fragmento de lo que dormía en las entrañas de la tierra, el autentico cuerpo y esencia vital del debilitado Destructor, un antiguo Elohim Oscuro, un exiliado cósmico de la guerra celestial que había enfrentado a los Elohim con los Daimones, y destruido gran parte del cosmos primigenio.

Como exiliado que era de la Corte Celestial inicial y discípulo de **Akron, el Señor de los Eones**, el Elohim traidor al Supremo Hacedor y rival de Teferet, el Señor del Equilibrio, odiaba profundamente a todas las criaturas de la Creación, la cual soñaba destruir o someter y corromper como fuera, aunque eso significase acabar con toda forma de vida, o convertirla en una caricatura oscura de lo que su verdadero señor deseaba para con los seres inteligentes. Al principio, el Apóstol Oscuro sería rechazado y expulsado por los chamanes y líderes de los

clanes Kieri, pero uno de ellos, llamado **Ogruh-Ekrih** el Enfermizo, el cual era un Kieri nacido con taras físicas y una debilidad poco propia de su raza, hasta tal punto que no podía caminar siquiera sin tener fatigas o cansancio crónico, escuchó los llamamientos del Culto Negro y las tenebrosas promesas de no perecer jamás, de poseer un poder indecible y un potencial inmenso, a cambio de su alma inmortal y la de todos sus seguidores, los cuales deberían jurar obediencia ciega a su nuevo señor, Akeless el Destructor. El **Clan de la Llama**, ahora el más importante y sanguinario de todo el Imperio Negro, era por aquel entonces una irrisoria agrupación de los familiares y miembros de la estirpe de Ogruh-Ekrih, una casta de seres deformes y poco dotados para el esfuerzo físico, y mucho menos, del militar. Pero Akeless veía en ellos el miedo, la desesperación y el ansia de mejorar a cualquier precio, instinto depredador y maldad, una maldad procedente de la vergüenza de ser un clan en retroceso y en peligro de extinción. No se sabe cuando Akeless y Ogruh-Ekrih cerraron su macabro pacto, pero un día el Destructor condujo al caudillo orco a través de las galerías y túneles del Abismo hasta las galerías en donde moraba el verdadero cuerpo del primigenio, y éste devoraría por completo al Kieri, vomitándolo después como una bestia inmensa, cambiada y mutada, aunque en apariencia un miembro de su especie original, pero con unas capacidades sobrehumanas, un tamaño descomunal y un intelecto superior. Era el ritual de la **comunidad oscura**, mediante el cual Akeless crearía una nueva estirpe de reyes de los orcos, llamados los **Cuimi Kieri**, los líderes y genios militares del Imperio Negro, seres a caballo entre un Troll de montaña y un titán elemental, que poseen poderes sobrenaturales y una energía y determinación férreas, que los han hecho siempre imbatibles y los peores enemigos de todo el mundo conocido. Hasta cien de los miembros del clan se sometieron a este cambio, y serían los cien **Generales de la Sombra**, que después enseñorearían y se apoderarían de cien clanes Kieri repartidos por todo el antiguo territorio estepario, y los conducirían bajo una misma bandera, la del Imperio Negro y el reinado del Destructor, hacia un sueño hegemónico y una meta suicida: la conquista de todo el mundo conocido, en nombre de los Dioses Estelares y de una ideología apocalíptica y mortal. Todo aquello que reclamaba el Destructor en nombre de sus amos abismales debería ser sometido, o bien por la fuerza o mediante la traición y el engaño, pero la Creación entera debería pagar por las “blasfemias” del Supremo Hacedor y los Elohim contra los “verdaderos amos”, esto es, los Elohim Oscuros.

Había nacido una amenaza a escala planetaria, que, en pocos siglos, sometería todo el antiguo territorio de los clanes Kieri, extendiendo su semilla oscura en los cubiles, y creando una raza nueva, la de los Colmillos Afilados, más rápidos, fuertes y fieros que sus antecesores, los cuales eran débiles y enfermizos en comparación a sus descendientes, cada vez más altos, feroces y capaces. Los cubiles de cría se transformaron en grandes centros de reclutamiento de las hordas oscuras, los cuales comenzaban por dejar que los cachorros se matasen y devorasen unos a otros o asesinasen sin piedad, para asegurarse así que sólo los más aptos para la guerra y el odio fueran los futuros sementales de una estirpe cada vez más violenta e imparable. Los supervivientes de los cubiles de cría, eran situados en primera línea del ejército, entrenados como bersékeres, que aullaban y cargaban sin miedo alguno contra sus oponentes, buscando una victoria aplastante o una muerte segura, blandiendo sus terribles armas a dos manos mientras cantaban sus plegarias a los Dioses blasfemos que los atormentaban durante sus horas de sueño. Los enemigos serían derrotados, las civilizaciones caerían y las tres lunas anunciarían el final de todas las cosas conocidas. La suerte estaba echada, y Rhum ardería por

toda la eternidad por el fuego de la guerra y la sangre de los inocentes. Lentamente, los pueblos libres fueron cayendo uno tras de otro, y el Imperio Negro crecería en nuevos esclavos, como los Sidhe oscuros o los centauros, hordas de no muertos levantados por la hechicería de Akeless y nuevos engendros creados en sus laboratorios, en donde no le importaba sacrificar la vida de centenares de hembras Sidhe, Kieri o medianas y humanas en la búsqueda del soldado perfecto o de la máquina de matar definitiva. Además, los poderes del Culto Negro y el apetito vital insaciable del primigenio, pues sufría de terribles tormentos cuando estaba presente en el mundo físico, requería de algo más siniestro: la masacre de miles de inocentes en guerras fratricidas, los sacrificios humanos rituales y la crueldad más vil por parte de sus súbditos, sólo así podría liberarse paulatinamente de su encierro subterráneo y manifestarse a Rhum en toda su majestad. Si sus planes llegaban a buen puerto, seguramente en unos pocos miles de años destruyendo la vida y las almas necesarias para su renacimiento, se elevaría como un auténtico Elohim de las Tinieblas, desafiando a los mismísimos Elohim al servicio del Creador y dejando un planeta yermo y sin vida tras de sí... pero los Elohim, en su eterna sabiduría, se manifestaron a los príncipes Kothianos en sueños, y trajeron en la Lluvia de Estrellas a los Anuih hasta Rhum. Nada era por causalidad, y la batalla entre la Luz y las Tinieblas acababa de comenzar.

LOS REYES DE LAS DUNAS: EL MISTERIO DEL ARDIENTE SUR

Hace siglos, quizás milenios enteros, una floreciente civilización, llamada por los sabios como los Reyes del Desierto, crecieron y prosperaron como un país de humanoides de tez oscura y sabiduría infinita, la cual adquirieron observando los astros del cielo y las estrellas fijas, midiendo el paso del tiempo y creando los primeros rudimentos de la escritura y las artes o los oficios que se conocen. Sus ciudades fueron construidas en esos días felices al amparo de los oasis y ríos principales de su territorio, los cuales aprendieron a desviar mediante diques y presas de contención, con las cuales regaban terrazas de cultivo y fertilizaban la tierra con los limos procedentes de las crecidas y desbordamientos abundantes de la estación lluviosa. Aunque los antiguos pobladores del Desierto Sureño rendían culto a los Elohim como si de divinidades se tratasen, también observaban al Supremo Hacedor como señor de todas las cosas, y creador de toda criatura y maravilla que crecía sobre el territorio de sus faraones y príncipes o sumos sacerdotes. Pero mientras el pueblo llano llevaba una vida de devota obediencia y humildad absolutas, la élite y nobleza de esta nación derrochaba los recursos en impresionantes edificios, palacios y templos religiosos, foros y circos en donde eran exhibidas bestias traídas de todas partes del mundo conocido, y luchaban gladiadores procedentes de los cuatro puntos cardinales. Pero he aquí que, con el tiempo, los faraones y su descendencia se preguntaron el porqué del sentido de la vida, porqué estaban sujetos a la muerte física al igual que los sirvientes que regentaban en nombre del Creador, y pensaron en que la suerte que les había tocado, a pesar de todo su poder y rancio abolengo, era una injusticia para su estatus, que ellos mismos empezaron a considerar "divino". Entonces, de los templos comenzaron a ser retiradas las estatuas de los antiguos dioses, para ser sustituidas por manifestaciones de la locura creciente y de la megalomanía de sus líderes, que recurrieron a los hechiceros de la corte para buscar un método que los hiciera vencer a la muerte física y

seguir reinando por siempre jamás, aun a expensas de sus propios sucesores. Y entonces, algunos de ellos descubrieron en la nigromancia experimental y en macabros experimentos con magia negra y alquimia el método tan arduamente buscado, el don de la no vida, el transformarse en carcasas ambulantes medio muertas, pero conservando el intelecto de su vida anterior y su alma encerrada en un “recipiente” o filacteria, esto es, los primeros Liches conocidos de toda la historia del pasado remoto.

Pero los Reyes del Desierto, en su locura imparable, aparte de someterse voluntariamente a estos macabros y sacrílegos procedimientos, regresando a la vida como monstruos sin principios ni sentimientos o miramiento alguno para con su pueblo, mandaron también que toda su élite guerrera, sirvientes más fieles, y finalmente, toda su gente convertida en cadáveres ambulantes, sirviera a su señor y deidad no muerta por toda la eternidad, por lo que los difuntos eran sometidos en masa a estos procedimientos que, aunque más humildes y baratos que los empleados para las castas más prestigiosas o los sacerdotes imperiales, condenaban para siempre a los fallecidos a una eterna servidumbre hacia sus señores y reyes perpetuos. Lentamente, la población mortal fue siendo sustituida por la imperecedera, que, aunque más lenta y mentalmente más torpe, servía ciegamente a sus mentores, los cuales podían disponer de ellos sin trabas morales o psicológicas, ya que carecían de alma alguna, a diferencia de los liches de la élite real y monástica. Dice la leyenda que, en un momento de caos y demencia absoluta, oleadas de no muertos aullantes atacaron y mataron en todas las ciudades a los vivos, manchando con la sangre de inocentes el otrora bendecido suelo de los Reinos del Sur, y sumiendo en un silencio sepulcral sus ciudades y mastabas o monumentos, los cuales fueron lentamente tragados por las arenas y se sumieron en un sopor de siglos, quizás milenios, hasta que llegara el momento de despertar de nuevo y reclamar el mundo conocido en nombre de sus antiguos amos. Y eso es lo que ha ocurrido finalmente: no se sabe si por el clamor de la guerra entre Occidente y el Imperio Negro, o porque las estrellas lo predijeron, el Antiguo Imperio despierta una vez más para darse cuenta de que Rhum ya no es su coto de caza particular, su señorío indiscutible, y eso les ha enfurecido sobremanera. Las huestes de no muertos, avanzan cada cierto tiempo hacia la frontera de Phain, Doriath o el Imperio Negro, dejando bien claro a sus nuevos vecinos que los Reyes de las Dunas ni quieren países rivales, ni tampoco criaturas vivas en sus dominios. Aunque las guerras con los señores tumularios han sido cortas y muy sangrientas, Akeless y los Generales de la Sombra han sido los peor parados de estas oleadas, ya que los Reyes del Sur ven al Destructor y el Culto Negro una blasfemia que ha de ser “purgada” del mundo que creen es propiedad suya. Occidente y las naciones exteriores, en suma, sólo son antiguos vasallos a los que hay que meter en cintura por medio de las armas, nada más.

APRENDER MAGIA: EL CAMINO DEL ARTE

Conocimiento arcano y estudio es algo que van de la mano, y aquí entran en juego las Habilidades asociadas (*Conocimiento del Reino*, *Proyección del Reino*), que ayudan a acelerar

este proceso, o, al menos, hacerlo menos arduo y complicado. Un Mago necesita estudiar un hechizo para aprenderlo, y debe realizar pruebas o CD's a dificultad determinada para sacar la información adecuada, y poder apuntar el procedimiento necesario en su **grimorio** de hechizos personal. El grimorio, viene a ser algo así como un diario de apuntes prácticos, observaciones y deducciones sacadas del estudio de otros grimorios, pergaminos mágicos o códices antiquísimos, que poseen el Arte oculto bajo sus líneas, y sólo los especialistas de las academias arcanas conocen el procedimiento necesario para extraer esta preciosa información. No **hay límite** al número de **listas** o conjuros aprendidos por el Mago, pero, para las versiones superiores de un conjuro o los siguientes niveles, debe conocer la lista **al completo**, al menos hasta llegar a esa parte. Esto hace que algunos grimorios posean el principio de muchas listas y escuelas, o listas completas y escasas, pues sus eruditos no tienen tiempo de estudiarlas todas (*la vida media de un Hombre suele limitar bastante esta carrera profesional*), aunque se habla en las leyendas de hechiceros liches que obtuvieron cierta forma de inmortalidad, consiguiendo todo el tiempo del mundo para afinar sus habilidades, lamentablemente, esto les transformó en criaturas corruptas, y los ciclos y milenios desde su nacimiento, les han enloquecido y sumido en las Tinieblas.

Todos los Magos, empiezan con **una lista** al nivel que marque su Habilidad de Conocimiento del Reino (*Arcanos*), y el resto debe estudiarla gradualmente, aunque **no podrá aprender** aquellos hechizos que posean unos requisitos demasiado elevados para él. Además, algunos de las nociones aprendidas necesitan de un gasto en Puntos de Poder muy superior a las reservas que el conjurador realmente posee, y debe entrenar su poder arcano bastante para poder permitirse canalizar tal cantidad de maná antes de aventurarse a desencadenar tales fenómenos sin riesgo y bajo su control. El aprendizaje es lento y penoso, requiere primero de una **CD de Conocimiento del Reino (Arcanos)** a dificultad marcada por $60 + 10 \cdot \text{nivel del hechizo}$, después, superado este trance, deben haber pasado al menos **ocho horas** de estudio concienzudo para realizar la siguiente prueba, la de **Proyección del Reino (Arcanos)**, para comprender perfectamente las enseñanzas aprendidas y los mecanismos somáticos o palabras místicas necesarias para lanzarlo adecuadamente, con una CD igual a $100 + 10 \cdot \text{nivel del conjuro}$. Esto implica que, como mínimo, un conjuro de nivel 1 necesita de una CD de Conocimiento del Reino a 70 para comprenderlo, y de 110 para apuntarlo en el grimorio personal. De todos modos, la dificultad marcada disminuye por **cada día** que se intente la prueba: suma un bonificador de **+5** por cada ocho horas de estudio dedicadas a desentrañar lentamente los procedimientos, y eso se acumula con cada día que pasa. Si la CD se supera automáticamente uno de esos días, el hechizo se aprenderá y quedará registrado en el grimorio personal.

La **magia natural** es otro cantar, pues el Montaraz o Druida recibe directamente de sus maestros una serie de enseñanzas místicas referentes a las oraciones o invocaciones chamánicas de los antepasados, y esto está asociado a la Habilidad de **Conocimiento del Reino (Natural)**, con la que canalizan el poder de la ascendencia a través de su cuerpo, y hacen realidad los fenómenos que pueden alterar el orden de las cosas, ya que los espíritus de la Madre Naturaleza son muy poderosos. **Proyección del Reino (Natural)**, le ayuda a sintonizar adecuadamente con estos espíritus en el aislamiento y la intimidad, y puede ayudar a invocar a

sus ancestros o los beneficios de los Senderos del Druida de una manera más rápida y potente, aunque a veces no da tiempo a preparar ceremonias o rituales de más de un minuto de duración. Un guerrero tribal bendecido antes de una batalla, era una máquina de combate muy a tener en cuenta, pues parecía que la fuerza interior de las bestias y los árboles latían en su pecho, realizando hazañas impensables para mortales o criaturas lineales. Estas tradiciones chamánicas no tienen un registro escrito, por lo que un Mago no podría estudiarlas de ninguna manera, aunque un Druida podría iniciarle y hacerle comprender los aspectos básicos de este reino mágico sin apenas problemas, aunque esto requiere tiempo y una preparación bastante lenta (*debe entrenar primero las Habilidades necesarias, sino, todo intento tiene un -80 a cada maniobra o CD*).

Las **oraciones clericales o auras divinas**, son lecciones o rituales religiosos, pequeñas y rápidas homilias que permiten al Clérigo recibir el beneplácito de sus deidades, obtener parte de su poder durante tiempo limitado y alterar la realidad, siempre que sea para defender los fundamentos de su Fe y esté de acuerdo con los preceptos morales o las obligaciones sagradas de su orden o secta. Este poder se inicia con **una lista** completa hasta el límite marcado por su Habilidad de **Conocimiento del Reino (Divino)**, y necesita recibir de sus superiores los **libros de oraciones** determinados, los cuales contienen todos los procedimientos para exorcismos, bendiciones y protecciones contra la Malignidad y sus oscuros poderes. Pero, para avanzar en el uso de este potencial, debe **rezar a diario**, dedicando al menos una **media hora** a honrar a su Dios, de lo contrario, poseerá un penalizador al día siguiente de **-40** a su Habilidad. Para aprender las oraciones, debe realizar el mismo procedimiento que los Reinos anteriores.

El **mentalismo**, es una parte del Arte bastante extraño y secreto, desarrollado en la más absoluta soledad y aislamiento por parte de sus acólitos, o en sectas y órdenes misteriosas, en las que sus líderes son cofrades o grandes masones de asociaciones elitistas, con un poder que roza el de un Dios terrenal, y es temido y respetado por todos sus discípulos y seguidores. El poder PSI no es una casualidad, o se nace con ello, o no se nace, y escoger como reino mágico el de Mentalismo, no implica que éste se vaya a conseguir dominar de buenas a primeras y por nuestra cara bonita. Todo arte necesita ser practicado y estudiado, los maestros buscan a los candidatos entre masas de población muy elevada, a las que “escanean” para detectar frecuencias distintas a las de los seres comunes. Si algún niño es localizado como posible miembro futuro de la orden, se ofrece a sus padres una fuerte suma por llevárselo lejos, o beneficios territoriales o políticos, o incluso casa y criados mientras el niño permanezca como estudiante en su logia secreta, bajo la fachada de una escuela de talentos para las artes o las ciencias exactas. Cuando se escoge el Mentalismo, la actividad cerebral del PJ debe ser una anomalía, y siempre está asociada con un **trastorno psíquico** (*una Desventaja, claro está*) leve, medio o incluso grave, que puede ser un trauma de Infancia, Adolescencia o incluso la Madurez. Para obtener la **primera lista**, un maestro sondeará al alumno, y le entrenará en una Habilidad nueva, la de **Conocimiento del Reino (Mentalismo)**, la cual depende de la CB de **Autocontrol**. Todos los ataques, defensas y procedimientos PSI están medidos según esta habilidad, y empieza siendo **igual** a la puntuación de la CB, incluyendo la Habilidad de **Proyección PSI**. Las Salvaciones son siempre Mentales, y los fallos implican que la actividad psíquica del agresor ha conseguido minar las defensas cerebrales del objetivo, si bien los

grandes maestros de este poder refuerzan sus Salvaciones de manera voluntaria y usando su propio potencial. Existen varias disciplinas psíquicas, cada una como si fuera una lista de conjuros normal: Telequinesis, Telepatía, Piroquinesis, Control Mental, Curación Mental, Salvaguarda Mental, Detección Mental, Mejora Física y Manipulación Elemental. Los grandes instructores dominan hasta varias de estas listas, y pueden ganar combates sin moverse siquiera del sitio. Para aprender otras disciplinas, el alumno debe encontrar quien se las enseñe, sino, no podrá despertar el potencial dormido que late en su interior. Hay criaturas sobrenaturales o divinas que poseen este poder de forma innata y consciente, así que aumentan las posibilidades de no sobrevivir a un enfrentamiento con ellas (*simplemente, pueden decirte “coge carrerilla y tírate por el barranco”, y adiós ficha de PJ*).

Las **Canciones del Bardo**, son un fenómeno acústico más que un procedimiento mágico, aunque gastan igualmente Puntos de Poder, por ello se les considera parte del Arte, aunque de una manera marginal y bastante limitada. Los Bardos pueden dominar desde su inicio como músico de las calles e improvisador poético **una lista** de Canciones hasta lo que permita su Habilidad de **Improvisación Musical**, a partir de ahí, las debe practicar mucho para poder aprenderlas, lo que implica una mayor destreza como intérprete y un entrenamiento exhaustivo para poder sacar correctamente los acordes necesarios. Cuando sube su Habilidad, puede **aprender** una canción nueva de la lista, si cumple los requisitos necesarios, además de realizar una prueba de **Solfeo** a CD marcada por el **nivel** del pentagrama para memorizarla adecuadamente, o poder copiarla en el libro de partituras del Bardo. Igualmente, las partituras pertenecientes a otras listas de Canciones, deben ser asimiladas y copiadas mediante este procedimiento.

MAGIA ARCANA: VIAS MÁGICAS Y NIVELES DE PODER

Aunque ya hemos visto las reglas del uso de los Reinos Mágicos y sus distintas variantes o formas de expresar el Arte, debemos ahora centrarnos en un aspecto que no habíamos tocado hasta ahora: las **Vías Mágicas** y los **Niveles de Poder**. Puede decirse que las primeras son las “listas” que agrupan una serie de conjuros o hechizos de la misma naturaleza o especialidad, y lo segundo el potencial de cada conjuro de esa lista. Para aprender una lista, el lanzador de conjuros debe **estudiar**, como en el caso del Mago, no es algo que se recibe de buenas a primeras, sino una experiencia que va creciendo en calidad y cantidad a medida que el especialista obtiene maestría con el poder desencadenado, ya sea a través de Magia Arcana, Divina, Natural, Mentalismo o Canciones del Bardo. Nadie nace sabiendo, y esto es parte de una formación que enseñan unos tutores a los jóvenes novicios y aspirantes de las academias, seminarios y abadías o callejuelas de las ciudades y teatros itinerantes. Para el Clérigo o el Montaraz, deben realizarse pruebas de la Habilidad que les permite el lanzamiento de esas oraciones especiales, y los Mentalistas lo deben al entrenamiento de su psique, con lo que obtienen nuevas y poderosas variantes de sus capacidades sobrenaturales. Pero todos ellos son enseñados por algún **maestro o tutor**, guiados hacia el sendero del conocimiento y la iluminación final, hasta que puedan seguir sus caminos solos. Otros, mediante ensayo y error,

adquieren listas nuevas y las perfeccionan poco a poco, pero, para lanzar un conjuro determinado, se debe **cubrir los requisitos** necesarios y superar las CD's requeridas por el Máster. Cada **día** adicional que el PJ pase estudiando esa lista nueva, obtiene un **+5** a los intentos posteriores de comprender y apuntar en su grimorio un hechizo nuevo, siempre que sea de la lista que está investigando.

Pero las **listas** poseen limitaciones, y unos puntos a tener en cuenta:

- Los **requisitos**: ningún conjuro, aura u oración clerical pasa sin necesitar de unos conocimientos mínimos en la disciplina profesional en la que se basan, y requieren de una experiencia mínima con una Habilidad determinada, dependiendo del Reino Mágico elegido durante la creación del miembro del Reparto, y de sus características como lanzador de conjuros.
- Los **niveles de poder**: todas las listas poseen hechizos desde el nivel 1 al 10, y estos últimos deben ser aprendidos después del inmediatamente anterior. *Es decir, que para conocer el conjuro de nivel 8 de una lista determinada, hay que estudiar y memorizar primero los siete niveles anteriores*, con todo lo que ello conlleva en pruebas y CD's necesarias.
- El **coste en Puntos de Poder**: cada Nivel de Poder, posee **el mismo coste** en Puntos de Poder. Es decir, un hechizo de nivel 1 cuesta un Punto de Poder; uno de 2º, 2 PP; uno de 3º, 3 PP; y así sucesivamente. **Si un hechicero se queda sin PP**, no puede lanzar ya conjuros bajo ningún concepto, y sufre penalizadores de fatiga, pasando a considerarle **"exhausto"** (-40 a todas las CD's).

Aunque alguien posea una lista completa de conjuros o hechizos, eso no significa que pueda lanzar los que quiera durante una sesión, pues sus Puntos de Poder, es decir, sus reservas de potencial mágico, limitan enormemente esta posibilidad. Además, aunque el entrenamiento en realizar alteraciones arcanas u oraciones puede elevar el máximo posible de PP al cabo de cada sesión o campaña pequeña, siempre estará acotado por esta dependencia energética. Y un Mago sin PP es un ser casi inofensivo, por no decir muy vulnerable, al no ser demasiado competente en las Habilidades de combate CCC o a Distancia. Está claro que los restantes miembros del grupo de aventuras deben defender al lanzador siempre que puedan, evitando que los enemigos o criaturas maléficas lo hagan blanco de cualquiera de sus ataques, pues los de su clase suelen llevar una protección o blindaje bastante limitado, y no esquivan o paran los ataques con la misma facilidad que sus camaradas del meleé y las armas más potentes. Un Mentalista es una criatura especial, pues puede estar perfectamente dotado para el combate armado, y encima disfrutar de las capacidades psiónicas que su psique le ofrece, aunque si se queda igualmente extenuado, puede quedar muy expuesto a los Impactos de los enemigos durante una escaramuza. Los semi lanzadores no suelen tener esa pega, Clérigos y Montaraces están entrenados en ambas cosas, pero no pueden hacer ambas al mismo tiempo, o se deciden por elevar alguna oración o plegaria, o desenfundan la maza y a dar coscorriones a diestro y siniestro. Las criaturas maléficas humanoides están también atadas a estos requisitos y reglas básicas, a los mismos penalizadores y la misma facilidad para caer en un encuentro si se despistan demasiado con la preparación de elementos somáticos o hablados, desviando su atención de las agresiones de los héroes (*para ello, consultad las reglas de Conjuración en Combate de apartados anteriores*).

ESCUELAS DE MAGIA ARCANA: ALTERACIÓN

La **Escuela de Alteración**, es la academia más vieja y antigua de todas, una muestra de cómo los tiempos antiguos no deben envidiar nada de los modernos, pues apenas han avanzado las técnicas que los pueblos de la Edad de Oro idearon para la resolución de los mantras y posiciones manuales arcanas, aunque algunos eruditos han dividido la disciplina en varias ramificaciones, como la de los **Elementos**, el **Control de Clima** y los **Estados Físicos**. Cada especialista intenta manipular el entorno material para conseguir los efectos deseados, y las listas existentes están en manos de unos maestros muy responsables, que son conscientes de las maldades que una criatura sin conciencia podría obrar si este conocimiento mágico cayese en malas manos. De hecho, los catedráticos cazan sin piedad a los brujos exiliados y a los herejes de la academia, pues son un riesgo para la seguridad de los reinos y los señores feudales, ya que algunos podrían usar su potencial para intentar hacerse con el poder, al igual que intentaron los Reyes de las Dunas en el pasado. Los que consiguen escapar del largo brazo de los Cazadores de Brujas, entonces pasan a engrosar las filas de los Señores del Caos, que son los únicos que les dan cobijo y protección, a cambio de su alma y la esclavitud eterna.

LISTAS ELEMENTALES: FUEGO

Las Listas Elementales, son pertenecientes a la Escuela de alteración, y sólo sus especialistas saben enseñarla y manipularla adecuadamente. Los usuarios de esta lista, deben tener cuidado con no engrandecer su ego con esta disciplina mántrica, pues puede conducir fácilmente al sendero de la Corrupción. Además, causa muchos daños y estropicios, y las pérdidas humanas y materiales pueden ser muy elevadas, al provocar incendios incontrolables, o cosas aún peores...

1. **Foco Ígneo.** Durante **5 asaltos** por PP gastado de esta forma, el hechicero obtiene una llamita o combustión pequeña, la cual es de origen arcano y no necesita combustible alguno para arder. Cada incremento de distancia impone los penalizadores adecuados a esta proyección, y puede prender objetos fácilmente incendiables. Usado en una vara o bastón, da un foco de luz de hasta **10 mts**, pero puede quemar el palo de manera gradual.
2. **Calentar Gases.** El hechicero puede subir la temperatura de hasta 1 m^3 de gas con su simple voluntad, hasta un máximo de **5 grados**, pero tarda **5 asaltos**. Si quiere seguir subiendo la temperatura de ese volumen de gas, debe concentrarse en bloques temporales graduales, gastando más PP por cada uno de ellos. Cuando se deja de proyectar, la temperatura empieza a bajar al ritmo de 1 grado/asalto, hasta estabilizarse a sus valores normales.
3. **Calentar Líquidos.** Igual que el anterior, pero para 1 m^3 de fluido.
4. **Calentar Sólidos.** Ídem, pero para 1 m^3 de un cuerpo sólido determinado.
5. **Protección contra el Fuego.** Este conjuro, añade a las Salvaciones arcanas relacionadas con el Elemento Fuego un bonificador de **+20**, pero sus efectos duran **5 asaltos**. Puede

prolongarse, usando más PP en la invocación, pero no sube la bonificación obtenida para la Salvación.

6. **Flecha Flamígera.** Un proyectil incendiario sale de las palmas del Mago, el cual ataca en las Tablas de Ataques de Proyectiles si consigue dar en el blanco, y provoca un daño igual, pero traducido en quemaduras diversas. Los Impactos Críticos, deben ser sacados de los Críticos por Quemaduras, y pueden ser bastante relativos, o muy espectaculares. Se aplican los penalizadores por incrementos de distancia.
7. **Bola de Fuego.** Ídem que el anterior, pero en forma de bola ígnea luminosa, y en el **punto focal**, provoca una **onda expansiva**, la cual se extiende unos **10 metros** y obliga a una **Salvación de Reflejos** para evitar sus efectos. Aquellos que estén en el radio de acción y no pasen la tirada, reciben un Impacto Ígneo igual al descrito antes por Flecha Flamígera, pero alcanzando a varios objetivos.
8. **Incinerador.** Igual que Bola de Fuego, pero se concentra en un solo punto, lo que le confiere un bonificador de **+20** al Ataque con Conocimiento de Conjuros. Cada asalto durante los **5 siguientes**, el objetivo debe realizar Salvaciones arcanas a CD marcada por la maestría del Mago, cada fallo, provoca un Impacto Ígneo por separado.
9. **Protección II.** Igual que Protección contra el Fuego, pero el bonificador es de **+40**, y sus efectos duran **10 asaltos**. El aura puede aumentarse en el tiempo gastando más PP a tal efecto, o aumentar de radio en **2 mts** por cada incremento de poder mágico gastado a tal fin (lo que permite al Mago proteger a todo el grupo de aventuras, al menos en parte). Es usado para evitar el aliento del Dragón, o incendios demasiado virulentos y descontrolados.
10. **Círculo de Llamas.** Ésta es la versión más potente de Bola de Fuego creada hasta ahora por la Escuela de Alteración, lo que pasa es que envuelve al Mago en una combustión ígnea que a él no parece afectarle, por espacio de **10 asaltos** y causa los mismos daños a todos los que la tocan como si estuvieran siendo objetivo del anterior hechizo, pero la Salvación necesaria es Arcana común. El hechicero puede **volar** con el conjuro, debido a que calienta los gases del entorno, pero no es aconsejable hacerlo en espacios cerrados, pues puede provocar incendios o consumir todo el oxígeno disponible. **El desplazamiento es de 30 kmts/hora**, lo que no está nada mal. Puede prolongarse el conjuro gastando más PP a tal efecto.

LISTAS ELEMENTALES: AIRE

Los maestros de este arte arcano son capaces de manipular los vientos, cabalgar sobre ellos como los pájaros y crear muros impenetrables de brisas concentradas, los cuales desvían flechas y proyectiles. Nadie sabe el cómo puede obrarse semejante milagro, pero los Elfos suelen ser unos usuarios reputados en esta escuela.

1. **Brisa Menor.** El hechicero proyecta sobre un objetivo una brisa bastante fuerte durante **5 asaltos**, obligándole a realizar **Salvaciones de Reflejos** para no quedar temporalmente con un penalizador de **-10** a toda acción. Gastando más PP, se prolonga la duración del conjuro.
2. **Choque de Aire.** El mago proyecta sobre el objetivo, el cual debe realizar una **Salvación Física** para no sufrir un Impacto Aéreo sobre su cuerpo, el cual ataca con la

habilidad de Conocimiento de Conjuros del arcanista en la Tabla de Ataques Contundentes.

3. **Desviar Flechas.** El conjurador se envuelve a sí mismo en una especie de barrera de aire corriente, la cual pasa a sus flancos sin tocarle, y provoca que cualquier Ataque de Projectiles usado sobre él sufra un penalizador de **-10**, aunque sus efectos sólo duran **5 asaltos**.
4. **Brisa Mayor.** Igual que Brisa Menor, pero con un penalizador de **-20**.
5. **Desviar Flechas II.** Igual que el anterior, pero con un penalizador de **-20**.
6. **Choque de Aire en Área.** Igual que Choque de Aire, pero con un alcance de **10 mts** (se aplican los penalizadores por incrementos de distancia), impactando en la Tabla de Contundencia a todos los objetivos situados en el área de encuentro con esta “onda comprimida”.
7. **Viento Huracanado.** Como Brisa Mayor, pero con un penalizador de **-30**.
8. **Desviar Flechas III.** Igual que el anterior, pero con un penalizador de **-30**.
9. **Choque de Aire en Área II.** Como su versión anterior, pero con un alcance de 20 mts y un bonificador al ataque de onda de **+20**.
10. **Túnel de Viento.** El conjurador crea un enorme y descomunal torbellino de aire en movimiento, el cual transporta al lanzador de conjuros y hasta 5 criaturas más a una distancia máxima de 100 mts, siempre a elección del lanzador y con un punto de llegada visible a sus ojos, o de su previo conocimiento. Se pueden usar otros hechizos para visualizar mejor este punto imaginario.

LISTAS ELEMENTALES: TIERRA

Los hechiceros del Elemento Pétreo, son temidos y respetados por los miembros de las otras logias, pues sus poderes de alteración de la roca, la arena o el barro pueden causar daños estructurales a los edificios, demoler murallas enteras o proteger a sus eruditos de una muerte segura, transformando su piel en piedra. Además, pueden levantar muros de roca o barreras impenetrables que dificultan grandemente el avance de las criaturas malignas, o que pueden ayudar al grupo de aventuras a escapar. En malas manos, los resultados llegan a ser algo imparables y muy, muy letal.

1. **De Piedra a Tierra.** El Mago se concentra sobre un m^3 de roca de cualquier consistencia y composición, transformándolo al instante en arena o gravilla. Usado sobre edificios, puede provocar derrumbamientos o alteraciones estructurales serias, o demolerlos en el instante (*eso sí se realiza sobre los muros de carga*). También ayuda a excavar túneles en las montañas sin apenas esfuerzo, o guaridas y refugios provisionales.
2. **De Tierra a Piedra.** Este conjuro funciona justamente de la manera inversa: transforma la arena sin ligazón en roca dura y de la mejor calidad, petrificándola al momento. El alcance del hechizo es de $1m^3$ de capacidad, y pueden aumentarse sus efectos, invirtiendo más PP en el proceso. Ideal para construir de forma barata y rápida murallas y protecciones temporales contra ataques virulentos.
3. **Piel de Piedra.** El hechicero transforma su piel en un compuesto duro y resistente de consistencia y densidad muy dura, aunque gana un penalizador a sus maniobras físicas de **-20**, aun así, consigue una **TA 4** de manera gratuita y fácil, aunque sus efectos duran

- 10 asaltos**, al cabo de los cuales desaparecen por completo, aunque pueden prolongarse, siempre usando más PP.
4. **Ataque Pétreo.** El alterador proyecta su energía mántrica sobre un total de **cinco guijarros**, los cuales atacan a uno o más objetivos, siempre con la habilidad de Conocimiento de Conjuros del Mago y en la **Tabla de Projectiles**. El alcance es de **10 metros**, aunque pueden aumentarse el número de guijarros o el alcance de éstos al invertir más PP.
 5. **De Piedra a Tierra II.** Como su versión anterior, pero para un total de 10 m³.
 6. **De Tierra a Piedra II.** Ídem.
 7. **Piel de Piedra II.** Como Piel de Piedra, pero ofrece una TA 6 y un penalizador a toda maniobra de -30.
 8. **Ataque Pétreo II.** Como su versión anterior, pero mueve un total de **10 guijarros** por invocación, los cuales pueden usarse sobre objetivos distintos.
 9. **Muro de Piedra.** El hechicero, usando la arena del suelo (la cual debe haber para transmutarla en roca viva), levanta un muro de piedra de la nada, el cual tiene un largo de **10 mts**, un ancho de **3 mts** y un alto de **5 mts**. Sus efectos son permanentes, y pueden modificarse las medidas al invertir más PP en el proceso (*por ejemplo, para duplicar la altura, se usarían 9 PP o más*). La resistencia del muro de piedra arcano es de **TA 10**, y posee **200 Puntos de Golpe** antes de caer desmenuzado. No posee defensa alguna.
 10. **Movimiento Sísmico.** El Mago proyecta en un epicentro sus poderes mántricos y esenciales, provocando a una distancia máxima de 100 mts de él un movimiento sísmico de Tipo V en la escala de Richter, lo cual obliga a realizar **Salvaciones de Reflejos** a CD marcada por la habilidad del lanzador de conjuros para no caer al suelo, y dura tan sólo **10 asaltos**. Usado cerca de murallas, edificios, montañas o elevaciones, puede causar desprendimientos, daños estructurales o derrumbamientos, siempre a discreción del DJ. Este conjuro es muy poderoso, aparte de peligroso para el propio conjurador (se podría abrir una grieta en el suelo, y tragarse al confiado hechicero). En zonas de actividad sísmica, puede desencadenar terremotos importantes, por lo que no es recomendable hacerlo cerca de fallas o volcanes activos.

LISTAS ELEMENTALES: AGUA

Aunque los veteranos en las escuelas arcanas consideran la Vía mágica del Agua como una de las más benévolas y menos destructivas, nada más lejos de la realidad, pues puede provocar inundaciones, riadas, cambios en los paisajes, desviaciones de las aguas subterráneas y toda clase de perturbaciones antinaturales, por lo que sus usuarios la utilizan sólo en caso de extrema necesidad, y con un comedimiento a prueba de bombas.

1. **Buscar Manantiales.** Este hechizo, permite al Mago servirse de una varilla de madera al más puro estilo de los zahoríes para encontrar manantiales subterráneos, vías de agua escondidas en los edificios o subterráneos que la transporten. Muy útil para los que necesitan aprovisionarse de agua en paisajes desérticos o alejados de los ríos y oasis. Tiene un alcance máximo de 20 mts, y dura unos 10 asaltos.
2. **Fluidez.** Este conjuro altera el orden mismo de las cosas, permitiendo al agua escondida salir a la superficie, o brotar de una pared rocosa, pues el Mago abre una vía

- de escape para que la corriente pueda llegar hasta los pies del conjurador. Tiene un alcance máximo de **20 mts**, aunque sus efectos pueden potenciarse usando más PP.
3. **Aguas Rápidas.** Este hechizo causa una alteración importante en la velocidad con la que una vía ya existente de agua se desplaza, sumando un bonificador de **+10 kmts/hora** a su aceleración normal, aunque sus efectos duran tan sólo **10 asaltos**. Puede usarse para causar oleaje intenso o riadas, pero sus efectos deben potenciarse invirtiendo más PP.
 4. **Aguas Lentas.** Como Aguas Rápidas, pero al revés, con un penalizador de **-10 kmts/hora**.
 5. **Rayo de Agua.** El Mago invoca de la palma de su mano un auténtico rayo de agua, el cual usa su Habilidad de Conocimiento de Conjuros para atacar al objetivo en la **Tabla de Ataques Contundentes**, y dura un máximo de **5 asaltos**. Sus efectos pueden alterarse, usando más PP.
 6. **Aguas Rápidas II.** Como su versión anterior, pero el bonificador es de **+20 kmts/hora**.
 7. **Aguas Lentas II.** Ídem, pero el penalizador es de **-20 kmts/hora**.
 8. **Geiser.** El lanzador de conjuros hace brotar a los pies de un objetivo un torrente de aguas subterráneas, las cuales debe haber escaneado o alterado lo suficiente con hechizos de menor potencia (*es decir, como Buscar Manantiales y Fluidez*). Entonces, éste repentino torrencial ataca “por sorpresa” y “por la espalda” al blanco, lo que le acarrea unos penalizadores de **-80** a su Defensa normal. El hechizo dura **5 asaltos**, y puntúa en la Tabla de Ataques Contundentes.
 9. **Muro de Agua.** El Mago proyecta sobre una fuente cercana de agua, creando de la misma una pared arcana de **10 mts** de largo, por **5 mts** de alto y **3 mts** de ancho, la cual tiene una **TA 2** de resistencia y unos **100 Puntos de Golpe**, aunque, mientras siga el curso del líquido, su regeneración es continua. Los proyectiles que atravesen el muro sufren un penalizador de **-40** a su trayectoria, y los que intenten atravesarlo, reciben un **Ataque Contundente** con la habilidad de Conocimiento de Conjuros del Mago, aplicándosele la Tabla correspondiente.
 10. **Riada.** En un río, arroyo grande, fuente de agua o manantial, o la propia playa de un lago o mar de mediano tamaño, el hechicero proyecta su fuerza arcana de forma increíble, causando una alteración en el curso de las aguas, las cuales se transforman en una inundación controlada, la que avanza como quiere el hechicero, y ataca en la **Tabla de Contundentes** a todos los objetivos que se encuentren en un radio de **50 mts**, usando la Habilidad arcana correspondiente. Aquellos que estén en el área de efecto (*incluido el propio hechicero, por supuesto*) que no pasen una **Salvación de Reflejos** adecuada, sufrirán en cada asalto un ataque de las furiosas aguas, hasta que pasen sus efectos, al cabo de **20 asaltos**. Este conjuro puede causar grandes destrozos materiales y muerte de gente inocente, así que se debe usar con bastante prudencia y moderación.

CONTROL DEL CLIMA: LLUVIA

Las escuelas arcanas que usan esta lista avisan claramente a sus novicios de que la indebida aplicación de estos poderes puede llevar a alteraciones en el clima de una región, reino o país de forma irreversible, y esto puede acarrear fuertes sequías, hambrunas e incluso inundaciones, lluvias torrenciales y desbordamiento de ríos, pérdida de cosechas o de vidas inocentes, algo que lleva poco a poco al hechicero al sendero de la Corrupción, por mucho cuidado que haya puesto al usar sus conjuros. Por ello, aplican sus habilidades de forma

comedida y en zonas poco pobladas, evitando desencadenar fuerzas que de otra manera serían incontrolables.

1. **Predicción del Clima.** El lanzador de conjuros concentra su psique en los cielos, obteniendo la capacidad de predecir literalmente el tiempo que va a hacer, en un radio de 100 mts y en las próximas **2 horas**. Al usar más PP, aumentan el radio de acción y el informe meteorológico es más completo (*imaginad que el Mago os avisa de que debéis refugiaros, pues va a caer cuando enterraron a Zafra*).
2. **Llamar a las Nubes.** Este extraño conjuro, es fundamental (y debe ser usado siempre con antelación a otros de esta lista) para lograr hacer efectivos los demás, pues tiene el curioso efecto de “atraer” literalmente todas las nubes que estén a menos de 100 mts del hechicero, y condensarlas para formar pequeñas precipitaciones y tormentas, u otra clase de alteraciones especiales. Sus efectos pueden potenciarse usando más PP, naturalmente, y duran sólo unos quince minutos, aproximadamente.
3. **Neblina.** Tras asegurarse de que hay nubes en el cielo (*o usando Llamar a las Nubes*), el hechicero las hace descender a tierra firme, provocando una neblina densa de unos 50 mts de radio, la cual es controlada por el hechicero y desplazada a su voluntad hasta que se disipa, al cabo de 20 asaltos. Las pruebas visuales o maniobras de Ataque y Defensa o Movimiento sufren un penalizador de **-20**, y éste no cesa hasta que la neblina es disuelta, ya sea por medios arcanos o naturales. Puede usarse como contra conjuro contra otro similar, o para disipar niebla natural por medios arcanos de manera temporal. Usando más PP, se prolonga aún más su duración media.
4. **Llovizna.** Tras asegurarse de que hay nubes en el cielo (*o usando Llamar a las Nubes*), el Mago provoca unas precipitaciones suaves, las cuales actúan en un radio de **50 mts**, y a una distancia máxima de **100 mts** del hechicero. Ésta, causa un penalizador a toda maniobra de **-10** (*debido a las molestias que el chispeo ocasiona a los que están en su área de efectos*), y dura un máximo de **20 asaltos**. Sus efectos pueden potenciarse, al usar más PP.
5. **Crear Nubes.** Este potente conjuro, condensa la humedad ambiental para crear literalmente las nubes necesarias para el lanzamiento de conjuros de esta Vía, sin necesidad de que las haya de manera natural. Para todo lo demás, actúa del mismo modo, aunque las nubes arcanas desaparecen al cabo de **30 asaltos**. Este conjuro es peligroso, pues puede impedir que haya precipitaciones en otros lugares (siempre a discreción del DJ), con todo lo que ello conlleva.
6. **Niebla.** Como Neblina, pero con un radio máximo de **100 mts**, un penalizador de **-40** y una duración media de **30 asaltos**.
7. **Lluvia.** Como Llovizna, pero el penalizador es de **-20**, el radio es de **100 mts**, y el alcance máximo, de **300 mts**, pueden potenciarse sus efectos, al igual que todos los demás.
8. **Rayo de Tormenta.** El conjurador invoca de las nubes cercanas (*y siempre a cielo abierto*) un Ataque de Rayo, el cual actúa con la habilidad del hechicero en Conocimiento de Conjuros, y se usa la Tabla de Proyectiles, aunque para los Impactos Críticos, se usa la de Críticos de Electro. En objetivos con armadura metálica, causa siempre el **doble** del daño indicado en cada Impacto con éxito.
9. **Aguacero.** Como Lluvia, pero el penalizador es de **-40**, el radio de **200 mts** y el alcance de **500 mts**.
10. **Llamar a la Tormenta.** Este poderoso y letal conjuro usa los efectos de Rayo de Tormenta, pero tiene lugar durante **5 asaltos**, e impacta en los objetivos designados por el Mago, o del objetivo, usando las mismas reglas y poseyendo las mismas propiedades. Durante la ejecución del mismo, el lanzador de conjuros debe estar

concentrado en su víctima, sino, éste se disipa antes de tiempo (*o si es alcanzado, atacado o distraído de alguna manera*). Son un total de **cinco ataques**, uno sólo por asalto tras la alteración.

CONTROL DEL CLIMA: CALOR

Los maestros de esta disciplina, dicen que los eruditos de la Vía del Fuego son bastante más poderosos que ellos, pero nada más lejos de la realidad, pues éstos pueden realizar sorprendentes alteraciones, como provocar evaporaciones masivas, levantar nubes de gas o subir la temperatura ambiental, algo que desmoraliza a las criaturas poco acostumbradas a las latitudes tropicales, y eso basta para alejar a los intrusos demasiado molestos u hostiles.

1. **Predecir la Temperatura.** Este hechizo funciona exactamente igual que el de Predecir el Tiempo, sólo que tiene la particularidad de informar al Mago de las subidas de temperatura ambiental (*o de los posibles descensos*) y prevenirle antes de que sucedan los mismos. Pueden potenciarse sus efectos al gastar más PP.
2. **Subir Temperaturas.** El hechicero se concentra en **20 mts** de radio, subiendo las temperaturas medias de esa zona hasta un total de **5 grados**, y durante un máximo de **10 asaltos**. Aunque a primera vista no es un conjuro muy poderoso, potenciar sus efectos sí que puede serlo, pues la temperatura aumenta de forma gradual en cada aplicación continua. Sus efectos pasan también gradualmente, pues el aire se enfría de manera normal.
3. **Evaporación.** El Mago concentra su poder sobre un líquido común o fluido, provocando la evaporación automática de hasta **1m³** de esa sustancia, siempre que su densidad se acerque a la del H₂O (*o sea, la del agua común*), pues densidades mayores reducen en la medida esta alteración (o sea, que un compuesto químico cuya densidad sea 2 veces la del agua, tardará el doble, o evaporará la mitad del volumen total). Este efecto es permanente, pero si las condiciones ambientales lo permiten, el compuesto comenzará a enfriarse de manera normal al cabo de **10 asaltos**.
4. **Deshidratación.** Este hechizo, muy parecido al anterior, lo que hace es "extraer" literalmente el líquido o compuesto es estado líquido del objeto o sujeto que lo recibe, aunque sacar la humedad de un ser vivo, puede acarrear la ganancia de Puntos de Corrupción (*a discreción del DJ*), y causa **tantos puntos de golpe de daño como sean de fallo en la salvación enfrentada**. Usado sobre alimentos, los liofiliza y aumenta su tiempo de conservación, y a los cadáveres los transforma en momias en apenas segundos (*esto puede evitar el contagio de enfermedades y epidemias o infecciones presentes en los muertos*). Transforma un **metro cúbico** de sólido, extrayendo por completo toda su humedad.
5. **Subir Temperaturas II.** Como su versión anterior, pero hasta **10 grados** durante un máximo de **20 asaltos**. Puede potenciarse por igual, aunque sus efectos se disipen gradualmente.
6. **Evaporación II.** Como Evaporación, pero para **cinco metros cúbicos**.
7. **Nube de Vapor.** Basándose en los principios de las disciplinas anteriores, el hechicero crea una nube de gas de diez metros de radio, la cual alcanza **veinte grados** de temperatura y puede ser moldeada a voluntad, con un alcance máximo de **100 mts**, y una duración de **10 asaltos**. Todos los que queden atrapados en su radio de acción, deben pasar una **Salvación Física** marcada por la Habilidad del Mago, para no quedar

aturdidos y no poder respirar nada en absoluto, al estar sus pulmones impedidos para hacerlo en ese asalto, debido al vapor circundante. En el siguiente fallo, comenzarán las reglas de **asfixia**, y pueden morir si el hechizo se prolonga por espacio de **tres minutos**, usando los incrementos de PP necesarios para ello.

8. **Deshidratación II.** Como su versión anterior, pero para **cinco metros cúbicos de sólidos**.
9. **Nube de Vapor II.** Como Nube de Vapor, pero con **veinte metros de radio**, una subida de **treinta grados** y una duración de **20 asaltos**, las pruebas obtienen un **+20 adicional** a la dificultad necesaria para pasar la **Salvación Física**.
10. **Sublimación.** Este extraño y poderoso conjuro, permite elevar tanto las temperaturas de un cuerpo objetivo, que pasa directamente del estado tangible al intangible, es decir, de sólido a gaseoso, en una cantidad de hasta **1 m³** por aplicación. Para conseguir más cantidad de gas, se necesitan invertir más PP en el procedimiento arcano. Empleado sobre seres vivos, los volatiliza al instante, lo que lleva a la ganancia de Puntos de Corrupción. No pasa así con criaturas malignas, o si la vida del Mago corre auténtico peligro.

CONTROL DEL CLIMA: FRÍO

Los hechiceros expertos en esta Vía, son muy respetados y temidos por sus adversarios y enemigos, pues sus poderes relacionados con las bajas temperaturas, pueden afectar a los cuerpos sólidos, congelar a cualquiera al instante o solidificar un gas directamente al estado tangible en fracciones de segundo, o invocar tormentas de nieve o hielo en habitaciones cerradas, algo realmente fabuloso para cualquiera.

1. **Predecir la Temperatura.** Este hechizo funciona exactamente igual que el de Predecir el Tiempo, sólo que tiene la particularidad de informar al Mago de las bajadas de temperatura ambiental (o de las posibles subidas) y prevenirle antes de que sucedan las mismas. Pueden potenciarse sus efectos al gastar más PP.
2. **Bajar Temperaturas.** El hechicero se concentra en **20 mts** de radio, bajando las temperaturas medias de esa zona hasta un total de **5 grados**, y durante un máximo de **10 asaltos**. Aunque a primera vista no es un conjuro muy poderoso, potenciar sus efectos sí que puede serlo, pues la temperatura disminuye de forma gradual en cada aplicación continua. Sus efectos pasan también gradualmente, pues el aire se calienta de manera normal.
3. **Licuefacción.** El Mago concentra su poder sobre un líquido común o fluido, provocando la condensación automática de hasta **1 m³** de esa sustancia, siempre que su densidad se acerque a la del H₂O (o sea, la del agua común), pues densidades mayores reducen en la misma medida esta alteración (o sea, que un compuesto químico cuya densidad sea 2 veces la del agua, tardará el doble, o evaporará la mitad del volumen total). Este efecto es **permanente**, pero si las condiciones ambientales lo permiten, el compuesto comenzará a estabilizarse de manera normal al cabo de **10 asaltos**.
4. **Hidratación.** Funciona igual que el conjuro de Deshidratación, pero exactamente al revés, es decir, rellena de humedad ambiental algo desecado o momificado, hasta un máximo de **1 m³** por aplicación.

5. **Bajar Temperaturas II.** Como su versión anterior, pero hasta **10 grados** durante un máximo de **20 asaltos**. Puede potenciarse por igual, aunque sus efectos se disipen gradualmente.
6. **Licuefacción II.** Como Licuefacción, pero para **cinco metros cúbicos**.
7. **Tormenta de Nieve.** El hechicero proyecta un cono de frío verdadero sobre un radio de unos **diez metros** de radio, el cual tiene un alcance máximo de **100 mts** y descensos de hasta **-20 grados** de media, lo que obliga a los que estén en la mitad del cono a realizar **Salvaciones Físicas** para no ser afectados en los **10 asaltos** que tiene de duración iguales a la pericia del hechicero. Si fallan en la misma, quedan **exhaustos** en los asaltos siguientes, y recibirán por cada fallo daño en la Tabla de Frío y Congelación.
8. **Hidratación II.** Igual que Hidratación, pero para **cinco metros cúbicos**.
9. **Tormenta de Nieve II.** Igual que su versión anterior, pero con un radio de **veinte metros** y una duración de **20 asaltos**.
10. **Solidificación.** Este peligroso y muy potente conjuro, transforma los gases ambientales en un sólido perfecto, el cual se halla a casi **-273 grados**, es decir, el “cero absoluto”, en el que toda actividad atómica cesa por completo, y la energía deja de fluir. Afecta a **1m³** de atmósfera, y si se invierten más PP, puede atrapar para siempre a una criatura humanoide en lo que los Magos llaman una “prisión de obsidiana”, eterna y casi imposible de fracturar o abrir. Nadie es capaz de sobrevivir a esto, nadie.

ESCUELAS DE MAGIA ARCANA: INVOCACIÓN

Considerada una de las disciplinas más peligrosas y sofisticadas de todas las escuelas arcanas existentes en los reinos, permite abrir portales temporales a otras dimensiones y realidades alternativas, trayendo poderosas criaturas extraplanarias a la realidad física del hechicero, o transportar a una criatura mágica a centenares de kilómetros para que luche al lado del Mago. Los entes así llevados contra su voluntad, están obligados a aceptar las órdenes del conjurador y acatar sus instrucciones aún en contra de su voluntad, pero tienen derecho a realizar **Salvaciones Mentales**, las cuales, de ser pasadas, permiten al ser o entidad regresar a su dimensión de origen de inmediato, liberándose del control del lanzador de conjuros. Algunas, de naturaleza malvada, se divierten vengándose del Mago con artimañas pérfidas y tratos muy curiosos, los cuales contienen alguna cláusula adicional, capaz de permitirles dañar al mismo, o burlarse de sus misiones y realizarlas a su libre capricho. Tener a una criatura sobrenatural permanentemente atada al poder del arcano, puede generar tal resentimiento y odio de ésta hacia su “amo”, que la venganza suele ser tan siniestra como letal. Si la fuerza invocada es beneficiosa o bondadosa, solicitará su liberación de inmediato, o cuanto antes sea posible. Esta academia posee tres tipos de Vías: **Hechizos de Llamada**, **Hechizos de Convocatoria** y **Hechizos de Atadura**, siendo los primeros los que menos peligros comportan al erudito arcano, pero, aun así, deben andarse con mucho ojo, tanto en lo que invocan como en lo que atraen con sus elaboraciones somáticas.

HECHIZOS DE LLAMADA

El hechicero que conoce un conjuro de llamada, también conoce su versión opuesta, es decir, puede expulsar literalmente a una bestia maligna convocada por un enloquecido nigromante o lanzador de conjuros con muy malas artes, y dejarle sin aliado que pueda atacar al grupo de aventuras o defender al facineroso de turno, aunque esto implica que el PJ capaz de hacer esto también es potencialmente susceptible de caer en la tentación de llamar al mismo monstruo usado por su enemigo segundos antes, siempre que conozca el **nombre verdadero** de la criatura. Para saber este dato, los invocadores profesionales usan multitud de artimañas, como encerrar a un ente durante siglos en un recipiente especial, torturarlo con conjuros arcanos o someterle a daños mentales, y estos métodos son usados sólo por gente malvada y sin escrúpulos, ávida de poder mágico y potencial ilimitado.

1. **Buscar Criaturas.** Este hechizo, permite detectar cuál es la criatura terrenal más cercana al Mago, informando de sus capacidades, poderes sobrenaturales (*si los tiene, por supuesto*) y de su localización exacta, así como del nombre que debe usar para llamarla. El efecto dura **10 asaltos**, y tiene un alcance de **50 metros**.
2. **Llamar Criatura Terrenal.** Como su propio nombre indica, el hechicero puede, una vez empleado el conjuro de Buscar Criaturas, llamar a la criatura deseada o localizarla mediante este mecanismo arcano, la cual se acercará nadando, volando o excavando, con el movimiento que normalmente emplea y a la velocidad común que caracteriza a los de su especie. Aun así, tiene derecho a resistirse con una **Salvación Mental**, que, de ser superada, anulará por completo los efectos del conjuro. Si la entidad cae, permanecerá un máximo de **10 asaltos** al lado del Mago, tras los cuales regresará a su lugar de origen. Se pueden aumentar los efectos del sortilegio invirtiendo más PP. Dar órdenes en contra de la naturaleza o los instintos de preservación de la vida animal o entidad, le otorgan el derecho a una nueva Salvación, esta vez con un bonificador de +20 a su tirada.
3. **Detectar Presencias.** Este conjuro, es una versión más sofisticada de la escuela de convocatoria, pues permite detectar, con un alcance de **50 metros**, seres incorpóreos o espíritus de animales o entidades, incluidos fantasmas y seres sobrenaturales relacionados con la realidad corpórea del hechicero. También se obtiene el "nombre verdadero" con este método. Sus efectos duran tan sólo **10 asaltos**.
4. **Llamar a los Espíritus.** Esta mántrica permite, tras usar el sortilegio de Detectar Presencias, traer al lado del Mago a la entidad incorpórea que ha llamado, la cual permanecerá un máximo de **10 asaltos** al lado de éste, protegiéndole o realizando alguna tarea sencilla para él. Si las órdenes son contrarias a su naturaleza, le otorgan el derecho a una nueva Salvación, esta vez con un bonificador de **+20** a su tirada. Los efectos pueden prolongarse invirtiendo más PP.
5. **Detectar Criaturas Mágicas.** Igual que Detectar Presencia, pero para seres corpóreos de naturaleza mágica (*unicornios, grifos, hadas, duendes, etc.*).
6. **Llamar a las Criaturas Mágicas.** Igual que Llamar a los Espíritus, pero para seres corpóreos de naturaleza mágica.
7. **Detectar Criatura Planaria.** Igual que Detectar Criaturas Mágicas, pero para criaturas planarias que estén en un mundo físico distinto del suyo (*todas las criaturas planarias tienen el poder de Viajar Entre Mundos*).
8. **Llamar Criatura Planaria.** Igual que Llamar a las Criaturas Mágicas, pero para criaturas planarias.
9. **Detectar Demonios.** Este peligrosísimo hechizo, permite escanear un área como los anteriores conjuros de detección, con un alcance de **50 mts**, y una duración de **10**

asaltos, pero para localizar Demonios. Estos seres planarios, son bastante péfidos y astutos, sabrán de inmediato si algún hechicero o lanzador de conjuros intenta contactar con ellos, y éstos no se resistirán, con la intención de atraer al mismo con sus poderes y tentaciones mundanales. Algo realmente arriesgado, que puede corromper al invocador...

- 10. Llamar a los Demonios.** Esta versión poderosa de los Hechizos de Llamada, es la última expresión de los mecanismos arcanos de esta Vía, y permite, tras usar el hechizo de detección, usar a un Demonio durante un espacio de **10 asaltos**, al cabo de los cuales regresará a su lugar de origen. Pero los Demonios que trate el hechicero, conscientes de esta alteración de las cosas mundanales, pueden ofrecer al Mago un "pacto" estable, el cual permite tenerlos indefinidamente a su servicio, lo que es muy extraño, pues el ente no ofrece resistencia. Al ser criaturas basadas en Corrupción, tratarán de llevar al lanzador de conjuros al sendero del Caos, y desde allí, esclavizarlo a algún Demonio Mayor, o succionarle el alma.

HECHIZOS DE CONVOCATORIA

Los Hechizos de Convocatoria, son la siguiente escala de magnitud en la escuela de invocación, un método peligroso y bastante arriesgado, pues trae a la criatura inmediatamente a la presencia del Mago, abriendo un portal dimensional que ofrece esta rápida posibilidad. El uso de esta Vía entraña grandes riesgos, pues, ni los hechizos de detección son lo bastante buenos, y existen entidades ancestrales muy poderosas, capaces de disimular su verdadero poder hasta tener al convocador a tiro, y dejarle reducido a cenizas con un solo gesto de su mano. Aun así, existen límites para estos procedimientos, y el éxito de la operación, puede traducirse en un enorme fracaso.

- 1. Portal Terrenal.** El hechicero, si conoce ya de antemano el **nombre verdadero** de una criatura, puede abrir un portal especial para criaturas terrenales, el cual permite el paso de éstas a través del tiempo y el espacio, trayéndolas al instante a la presencia del Mago. Para realizar el conjuro de convocatoria, es preciso primero crear esta puerta, que se disipa al cabo de **10 asaltos**. Usando los PP necesarios, se puede convocar a cuantas criaturas se quiera, siempre que el portal permanezca abierto y en perfectas condiciones de uso. Incluso se puede mantener éste cuanto tiempo se necesite. Tiene un alcance máximo de **50 mts**.
- 2. Invocación Terrenal.** Este conjuro, trae a través del Portal Terrenal a una criatura natural, la cual permanece **10 asaltos** al lado del conjurador, realizando para él tareas sencillas, como atacar, defender o buscar cosas. Si las órdenes van en contra de su naturaleza, tiene derecho a una Salvación Mental, con un bonificador de **+20** para resistirse y regresar inmediatamente a su lugar de origen.
- 3. Portal del Más Allá.** Igual que Portal Terrenal, pero para entes espirituales, intangibles o espectros y apariciones.
- 4. Invocación del Más Allá.** Igual que Invocación Terrenal, pero para seres espirituales, intangibles o espectros y apariciones.
- 5. Portal Mágico.** Igual que Portal del Más Allá, pero para criaturas mágicas o de naturaleza arcana.

6. **Invocación Mágica.** Igual que Invocación del Más Allá, pero para criaturas mágicas o de origen mágico.
7. **Portal Planario.** Ídem.
8. **Invocación Planaria.** Ídem.
9. **Portal Demoníaco.** Ídem, pero para Demonios.
10. **Invocación Demoníaca.** Ídem, pero para Demonios.

HECHIZOS DE ATADURA

Dicen que si un hechicero posee tu **nombre verdadero**, puede esclavizarte para siempre, pero estas leyendas exageran bastante los términos, pues una criatura siempre tiene la oportunidad de resistirse a los poderes de éste, y la Atadura no dura eternamente, sino un tiempo limitado, aunque, durante ese tiempo, la entidad debe obedecer ciegamente las órdenes del hechicero, aunque esto vaya contra su naturaleza, disposición moral o características, lo cual implica un poder que puede transformar a legiones enteras de seres en esclavos mentales del Mago por manipulación arcana, algo que es sumamente aterrador y casi maléfico, aunque los hechiceros de buenas intenciones tratan más bien de formalizar un pacto con la criatura antes de atarla, la cual se “deja” a cambio de unas condiciones establecidas previamente por ambos firmantes del acuerdo, aunque, en el caso de los Demonios, siempre tienen cláusulas adicionales (*como que el hechicero deje al Demonio matar inocentes al menos una vez al día, algo que le hace ganar Puntos de Corrupción con suma facilidad*), y suelen salir ganando al poner sus poderes al servicio del mismo. Los Elementales, Espíritus y Particulares pueden ser conscientes de que un pacto duradero beneficia a ambas facciones, y un familiar de estas características, puede ser un gran aliado en momentos de necesidad.

1. **Atraer Criaturas.** Este hechizo, aunque funciona como un hechizo de llamada, permite al Mago, con un alcance de **50 mts** de radio y una duración de **10 asaltos**, atraer a una clase determinada de criatura (*terrenal, espiritual, mágica, planaria o demonio*) a su presencia, con la intención de comenzar los preparativos de un ritual de atadura estándar. La entidad puede resistirse (*si así lo quiere, por supuesto*) a los efectos del conjuro, o dejarse llevar sin más. Pueden aumentarse sus efectos añadiendo más PP al lanzamiento inicial.
2. **Averiguar Nombre Verdadero.** Esta es la siguiente fase, la que trata de sacar de la mente o la consciencia y recuerdos de la entidad su **nombre verdadero**, el cual puede apuntar en un pergamino especial el Mago, para tratar de no olvidarse de él. La criatura puede resistirse, pero, si fracasa en la Salvación, dará el dato al hechicero sin más acción que obedecer.
3. **Interrogatorio Astral.** Con este conjuro, el Mago que conozca el **nombre verdadero** de una criatura, sea de la naturaleza que sea ésta, puede preguntarla acerca de sus movimientos actuales, intenciones y móviles, aunque la entidad puede resistirse con una Salvación Mental, que, de ser fallada, afecta a su voluntad, haciendo que ésta sea sumisa, pero no impidiendo que pueda contestar de manera laberíntica, desafiante o

mentirosa. El efecto dura tan sólo **10 asaltos**, al cabo de los cuales, será dueña de sus actos (*con todo lo que ello implica*).

4. **Establecer Pacto.** Simplemente, este conjuro implica la presentación de un documento rubricado con tintes especiales, imbuidos y preparados para tal fin a la entidad llamada o convocada, la cual puede estudiar las cláusulas del texto, aunque no estén escritas en su idioma natal. Si las condiciones a firmar no son del gusto de la entidad, puede resistirse con una Salvación Mental, con una bonificación de +20. Si los puntos son aceptados, entonces no hace falta esta última CD. El efecto no tiene duración, es simplemente un intento de conexión psíquica. Si una criatura se enfurece a causa de este hechizo, puede aplicársele un Interrogatorio Astral o un hechizo de Convocación a la inversa, para expulsarla inmediatamente del lugar de la ceremonia.
5. **Sacrificio.** Los pactos, generalmente exigen un sacrificio ritual de algo, como por ejemplo, disminuir una CB, perder bonificación a una Habilidad, Puntos de Poder, Puntos de Golpe, adquirir Desventajas, etc. Los pactos más poderosos y duraderos exigen sacrificios por parte del Mago más grandes, y éstos vienen estipulados por el criterio y el sentido común del DJ. Ciertas criaturas, como los Demonios, exigen los precios más altos, como asesinar seres inocentes o absorber tras un periodo de tiempo parte del alma del que intenta pactar, debilitándole para siempre. Las criaturas benignas y de la Luz, generalmente prefieren no sacrificar nada en concreto, sino la lealtad del hechicero y una pureza de pensamiento y moral a prueba de todo.
6. **Hermandad.** Antes de sellar el pacto, los interesados deben sintonizar sus espíritus para encontrar la frecuencia mántrica adecuada en sus cuerpos, y así establecer un lazo duradero, transformándose el Mago en el tutor de la criatura, y ésta en su **familiar**. Pero la Hermandad también implica serios compromisos: cuando se lanza este conjuro (*al cual la criatura puede resistirse, por supuesto que sí*), se pierden **de manera permanente** los PP usados en el conjuro, una especie de garantía duradera de un pacto serio y formal. Por ello, no es extraño que los hechiceros posean a lo sumo uno o dos familiares, o una criatura excepcionalmente poderosa a su servicio continuo, pero no más allá, por el tremendo precio que ello implica.
7. **Pacto Sellado.** El lanzamiento de este conjuro implica el fin de la ceremonia, y la entrega de la firma tan deseada por parte de la entidad convocada y atada ya al Mago a partir de ahora, la cual le acompañará en todo momento, o permanecerá lo más cerca posible, haciéndose **invisible** a otros ojos, si así lo desea el conjurador. La duración máxima de un **Pacto** es de **un año**, al cabo del cual pueden romperse los lazos entre el hechicero y ésta, pero puede renovarse siempre que éstos quieran, o prorrogarse con el lanzamiento de otro Pacto Sellado sin más.
8. **Atadura Menor.** Este conjuro, permite al lanzador de conjuros fijar su familiar a un objeto de uso cotidiano, como un instrumento, arma, báculo o anillo, en el cual permanecerá atrapada o descansando hasta que el hechicero la “llame” de nuevo a su lado. Este recipiente permite a la entidad oír, ver o escudriñar su entorno con el alcance de sus sentidos normales o extrasensoriales, y mantener conversaciones telepáticas con su amo, algo que es una ventaja extraordinaria. Cuando el Mago haga una señal fijada al objeto previamente, la criatura saldrá del mismo, apareciendo de la nada y dispuesta a ayudar a su maestro.
9. **Atadura Menor II.** Igual que Atadura, pero permite crear un **recipiente adicional** para la misma criatura, o un objeto para dos criaturas distintas.
10. **Atadura Mayor.** Este, es el conjuro más temido por las criaturas, pues permite al hechicero atar literalmente por tiempo limitado a una a una entidad a un lugar en concreto, sin permitirle moverse más allá de **cincuenta metros** del punto de atadura, y obligándole a permanecer allí siempre que quiera el hechicero, hasta que sea llamada a su servicio o liberada con un contra conjuro adecuado a ésta situación. La duración

máxima es de **un mes**, tras el cual, la entidad quedará liberada, pero seguirá atada, debido a un Pacto Sellado anterior.

ESCUELAS DE MAGIA: PERMUTACIÓN

Los eruditos arcanos que se dedican a la Permutación, son una de las escuelas arcanas más poderosas y respetadas, así como una de las disciplinas mántricas más consistentes de todas, capaces de transformar temporalmente unas cosas en otras, aunque sus efectos no duren demasiado tiempo, permitiendo saltarse completamente las leyes físicas, la naturaleza de las cosas y la apariencia de los objetos, incluso su textura y su composición química, por increíble que esto parezca. Según las leyendas rurales, un hechicero de esta especialidad es capaz de transformarse casi en cualquier cosa, y permanecer todo el tiempo que quiera así, espiando a los intrusos de sus dominios y atormentándolos con sillas que andan, mesas que hablan o fuegos espectrales. Los cuentos de viejas están bastante alejados de la realidad, pero siempre hay algo de verdad en todo ello. Aunque trastocar estas leyes universales siempre conlleva sus riesgos, y los brujos que usan demasiado este poder, pueden acabar notando los efectos secundarios de estos abusos, llegando a quedarse permanentemente condenados a tener una forma artificial (*hay Magos legendarios que acabaron transformados en espadas mágicas, las cuales pueden hablar y hasta tienen conciencia de sí mismas*).

LEYES DE LA GRAVEDAD

Los conjuradores que se especializan en esta Vía, ganan la capacidad de invertir los procesos de caída y aceleración de objetos mediante la gravedad, aunque pueden ralentizarlos (*no evitarlos del todo*), también sus poderes evitan desastres y accidentes, o realizan el milagro de ver flotar y planear al Mago como los pájaros.

1. **Ralentizar Caída.** El hechicero proyecta sobre una masa máxima de **10 kgs**, la cual reduce su aceleración por caída gravitatoria a **-5 kmts/hora**, lo que retrasa su llegada al suelo o impide accidentes mayores. Sus efectos duran **10 asaltos**, al cabo de los cuales, el objeto empieza a acelerar de forma normal. Invertiendo más PP, se consigue que el objeto experimente una reducción gradual (*-10 kmts/hora, casi reduce totalmente la aceleración de la gravedad, manteniendo el cuerpo a una velocidad estable, si se siguen aplicando incrementos, el cuerpo puede llegar al suelo casi flotando*).
2. **Disminución de Peso.** El Mago imbuje un cuerpo cualquiera con sus poderes mántricos, disminuyendo claramente los efectos de la atracción gravitatoria sobre el mismo, hasta un máximo de **10 kgs**, y con una reducción de **-5 kgs** de masa. Sus efectos duran **10 asaltos**, al cabo de los cuales el objeto pasa a ser de peso normal. Invertir más PP en el lanzamiento, aumenta más la reducción del mismo.
3. **Aumentar Gravedad.** Este es el fenómeno inverso, el cual aumenta la fuerza de la gravedad en **+1 G** (*la gravedad terrestre es de, precisamente, 1 G*) durante **10 asaltos** en un radio de acción de **5 mts**. Todos aquellos que estén dentro del campo de este

aura mágica, notarán que el peso de su cuerpo y de su Equipo se incrementa en un 100% en cada incremento adicional (*si se siguen sumando incrementos, esto puede hacer que alguien se aplaste bajo la enorme presión existente*), sufriendo un penalizador de **-40** a todas sus maniobras físicas. Cuando salga de este campo de fuerza, el penalizador desaparecerá automáticamente.

4. **Ralentizar Caída II.** Igual que su anterior versión, pero para **20 kgs** de masa, una duración de **veinte asaltos** y una reducción de **-10 kmts/hora** por incremento aplicado.
5. **Disminución de Peso II.** Ídem, pero para **veinte kilos** de masa, durante unos **veinte asaltos** y una reducción de **-10 kgs** por incremento empleado. Añadir más PP puede modificar la duración, el peso o la masa aplicable.
6. **Aumentar Gravedad II.** Igual que su versión anterior, pero con un bonificador de **+2 G** por cada incremento empleado. El radio es de **10 mts**, y la duración de **veinte asaltos**.
7. **Caída de Pluma.** Los eruditos arcanos aplican este hechizo a los aliados o a sí mismos en una caída desde alturas letales, ralentizando su aceleración a una cifra irrisoria con un gasto mínimo de PP, hasta una velocidad estable de **5 kmts/hora**, aunque los efectos tan sólo duran **10 asaltos**. La duración puede ampliarse invirtiendo más PP, o lanzando de nuevo el conjuro antes de estamparse en el suelo.
8. **Golpe de Gravedad.** Este conjuro es un ataque auténtico basado en la alteración de los gravitones circundantes, transformándolos en un rayo de impacto directo, en la **Tabla de Ataques Contundentes**, y obliga a hacer una **Salvación Esencial** para negar sus efectos. Para el rayo, el Mago usa su Habilidad de Conocimiento de Conjuros. El incremento de distancia, es de **10 mts**.
9. **Barrera de Fuerza.** El Mago convoca usando la fuerza gravitatoria un muro de fuerza intangible pero sólido de **10 mts** de largo, por **5 mts** de alto y **3 mts** de ancho, el cual posee una **TA 10** de absorción de daño y hasta **200 Puntos de Golpe** antes de ser destruido completamente. Se disipa al cabo de **veinte asaltos**, tanto si posee daños letales como sino. Puede ser disuelto usando el contra conjuro correspondiente.
10. **Levitación.** El hechicero, o bien una criatura de su elección, la cual posea una masa máxima de **100 kgs**, obtiene la capacidad de burlar por tiempo limitado las leyes de la gravedad, levitando a una altura máxima de **20 mts** del suelo, y pudiendo volar a una velocidad punta de **30 kmts/hora**. Lo malo es que sus efectos tan sólo duran **10 minutos**, al cabo de los cuales hay que prorrogar sus efectos o empezar a caer, aunque el objetivo desciende al suelo lentamente, como si estuviera bajo los efectos de Ralentizar Caída. Usando más PP, prolonga la duración de este mecanismo de mántrica.

LEYES DE LA ELECTRICIDAD

Los Magos etéricos, son temidos y respetados por sus enemigos, conscientes como son de los poderes increíbles que poseen, que les permiten desde electrocutar a sus objetivos, hasta lanzar rayos de tormenta o tele transportarse a distancias limitadas, o transformarse ellos mismos en electricidad y viajar por una tormenta a puntos situados al otro lado de la misma. Aun así, este potencial puede conducir rápidamente a la Corrupción, a la arrogancia o a la falta de autocontrol y de disciplina interior, por ello, prefieren sacarlos sólo cuando la vida de alguien inocente está en peligro, o la suya propia.

1. **Conductividad.** El hechicero proyecta sobre una masa máxima de hasta **10 kgs**, otorgándole las propiedades de la electricidad, es decir, haciéndola tremendamente susceptible de transportar flujos de electrones. Sólo dura **10 asaltos**, pero es indispensable para poder afectar a los objetivos o usar hechizos de esta Vía. Usando más incrementos de PP, el hechicero puede “cargarse” literalmente con un campo de fuerza eléctrica, el cual causa descargas menores, y obliga a realizar Salvaciones Físicas para no ser afectado por un ataque en la Tabla de Daño Eléctrico.
2. **Carga Eléctrica.** Con el uso inicial de Conductividad, el brujo puede hacer que un cuerpo físico tenga las propiedades de una batería cargada eléctricamente y con polos opuestos, la cual, durante **10 asaltos**, produce descargas y ataques en la **Tabla de Daño Eléctrico**. Si se imbuye un arma con este conjuro, produce descargas eléctricas, aparte de su daño convencional.
3. **Toque Eléctrico.** El hechicero convierte las manos en auténticas placas eléctricas de una dinamo, o en unos electrodos capaces de transmitir su campo eléctrico corporal, el cual debe haber sido “cargado” previamente con el hechizo de Conductividad. El conjuro dura **10 asaltos**, y produce, en cada ataque de toque con éxito, usando la Habilidad del Mago de Conocimiento de Conjuros, un Impacto Eléctrico en la Tabla de daños correspondiente (*en las armaduras metálicas, siempre produce el doble de éste*).
4. **Rayo Menor.** El Mago convoca de las palmas de sus manos, habiendo usado previamente el conjuro de Conductividad sobre su cuerpo, un auténtico rayo de tormenta, el cual usa la Habilidad arcana del hechicero para apuntar y obliga al objetivo a una Salvación Arcana para negar sus efectos. Se disipa en el mismo asalto del ataque, pero puede ser brutal.
5. **Conductividad II.** Como Conductividad, pero con un incremento de **20 kgs**, y una duración de **20 asaltos** por aplicación de PP.
6. **Carga Eléctrica II.** Igual que Carga Eléctrica, pero de **20 asaltos** de duración por incremento.
7. **Toque Eléctrico II.** Igual que su versión anterior, pero para **20 asaltos**.
8. **Tele Portación Menor.** Este conjuro, permite al Mago transformarse en electricidad pura, tele portándose y desmaterializándose temporalmente, para aparecer de nuevo a una distancia máxima de **100 mts**. El campo visual no puede estar alterado de ninguna manera, y el punto de llegada debe estar marcado o memorizado de alguna manera (*no se puede realizar el salto espacial sin conocer el mismo*), aunque haya obstáculos en el trayecto, el sortilegio los ignora por completo.
9. **Rayo de Tormenta.** El Mago invoca de las palmas de sus manos un auténtico rayo de tormenta, el cual dura **cinco asaltos** y tiene un alcance máximo igual al campo visual del lanzador de conjuros (*normalmente, hasta 100 mts*), pero se aplican los penalizadores a apuntar por incrementos normales de distancia (*es decir, cada 10*). En esos asaltos, puede impactar a cuantos objetivos quiera, pero uno en cada asalto. Los que no pasen la Salvación, reciben un Impacto Eléctrico en la Tabla de daños correspondiente.
10. **Salto Eléctrico.** El lanzador de conjuros puede viajar con este sortilegio grandes distancias, siempre que haya una tormenta eléctrica natural (*puede ser invocada por el propio Mago sin más*), gastando los PP necesarios y concentrándose en qué punto quiere aparecer al instante. Entonces, se desmaterializará y transformará en un rayo de tormenta, el cual viajará entre las nubes y caerá en su objetivo final. El alcance máximo, es del campo visual del hechicero (*imaginad lo que pueden recorrer los Elfos con este conjuro*).

LEYES DEL MAGNETISMO

Los Magos especialistas de esta Vía arcana, son maestros en la manipulación del magnetismo y sus propiedades, resultando muy efectivos frente a Guerreros armados con ingenios convencionales, los cuales están hechos precisamente de metal (*ya sea en bronce hierro o acero templado*), algo que permite a los esencialistas permutadores aplicar sus hechizos con suma facilidad y gran ventaja. Aun así, los poderes reales de estos hechiceros son indecibles, llegando incluso a obtener su esqueleto consistencia del metal.

1. **Inducción Magnética.** Este conjuro es indispensable para producir fenómenos magnéticos arcanos, y sin él, es prácticamente imposible proyectar ninguno de ellos. Se imbuje hasta **5 kgs** de masa con propiedades de los metales magnetizados, y sus efectos duran **10 asaltos**. Todo aquello metálico que esté en las cercanías o el contacto con el objeto imbuido, se verá atraído como si un imán estuviera actuando. Sus efectos pueden prolongarse, invirtiendo más PP en el procedimiento mágico.
2. **Potenciar Metales.** Cuando el Mago usa Inducción Magnética sobre los metales, entonces estos comienzan a estar dotados de propiedades magnéticas, las cuales cesan al cabo del cumplimiento del conjuro. Con este otro, el campo magnético se amplía hasta los **2 mts**, haciéndose irresistible y capaz de atraer con fuerza cualquier objeto de la misma naturaleza, con un máximo de duración de **10 asaltos**.
3. **Control de los Metales.** El hechicero proyecta su voluntad sobre una masa máxima de **5 kgs**, la cual podrá manipular en el espacio a su antojo, girándola, volteándola o incluso moldeándola, por espacio temporal límite y siempre con un alcance máximo de **10 mts** por incremento, aunque sus efectos pasan al cabo de **10 asaltos**. empleando más PP, pueden prolongarse más los mismos.
4. **Repulsión Magnética.** Como Inducción, pero de efectos opuestos.
5. **Inducción Magnética II.** Igual que Inducción, pero para **10 kgs** de masa por incremento y para una duración del **doble** del anterior.
6. **Potenciar Metales II.** Igual que Potenciar Metales, pero para un campo de **5 mts** de radio, y una duración del doble del anterior.
7. **Control de los Metales II.** Igual que su versión anterior, pero para **10 kgs** por incremento y una duración de **20 asaltos**, aunque el alcance sigue siendo de **10 mts** por incremento empleado. Se puede aumentar gastando más PP en el proceso.
8. **Repulsión Magnética II.** Igual que Repulsión Magnética, pero para **10 kgs** de masa y una duración de **20 asaltos**.
9. **Transmutación Metálica.** El lanzador de conjuros proyecta su poder arcano sobre un objeto inorgánico de otro material no metálico, el cual se transforma automáticamente en una masa metálica, a elegir entre **hierro, bronce o acero templado**, y sus efectos tan sólo duran **10 asaltos**, al cabo de los cuales, el objeto vuelve a su estado normal. Cada incremento a usar, es de **10 kgs** de masa.
10. **Guerrero de Metal.** Este peligroso hechizo, transforma al Mago o una criatura aliada en una auténtica criatura arcana de huesos metálicos, recubierta por una piel de ese mismo material y con apéndices corporales preparados para la lucha, con los cuales tendrá una bonificación de **+20** a su Habilidad de combate CCC; y una **TA 7** natural, mientras duren los efectos del sortilegio. Pasados éstos, la armadura metálica desaparecerá, y el luchador pasará a ser una criatura terrenal más, aunque cualquier **Crítico de Contundencia** recibido, será **ignorado** debido a sus huesos de metal

temporales. El hechizo dura **20 asaltos**, aunque pueden usarse incrementos para prolongar su duración.

LEYES DEL TIEMPO

Los brujos capaces de alterar el desenlace de los acontecimientos, retrasar o adelantar el tiempo como fluido físico real, son bastante escasos en cualquier ambientación, pero los miembros de esta orden mágica poseen la increíble oportunidad de alterar o permutar algo que ya ha pasado, como la muerte física de un camarada, impedirla y salvarlo de un final trágico y humillante. Pero este potencial desmedido implica una enorme responsabilidad, y una **pérdida clara de CB** cuando se usa, ya que esta Vía requiere demasiada energía personal en el proceso de conjuración, y los maestros de la misma sacan su sabiduría cuando no tienen más remedio que hacerlo, pues vidas inocentes, o la suya propia, puede estar en peligro. Los hechizos menores de la misma no son tan dañinos, así que no implican tanta esencia vital.

1. **Congelar Acción.** El lanzador de conjuros se concentra sobre el objetivo a permutar, consiguiendo **retrasar** una acción estándar que fuera a usar en ese preciso instante, como desenvainar un arma, atacar o impactar en un aliado, un **asalto** de diferencia, permitiendo así burlar los fenómenos físicos por tiempo muy limitado. Aun así, sus efectos pueden prolongarse, usando más PP en el proceso.
2. **Negar Acción.** Parecido al anterior, sus efectos son más poderosos: simplemente, una acción estándar **no tiene lugar**. Aunque se elimine ésta, el objetivo siempre puede volver a intentarlo, o usar la segunda acción estándar que todos los PJ's tienen en cada asalto.
3. **Acelerar Objeto.** Es una mántrica bastante curiosa, pues duplica la velocidad base de una masa máxima de **10 kgs**, lo cual implica que, durante **10 asaltos** que duran sus efectos, el objetivo se moverá mucho más deprisa, aunque tendrá sólo **tres acciones estándar** por turno (*y no cuatro, como se imaginan algunos*). Para llegar a una entidad de masa humanoide, hay que lanzar varios incrementos al mismo tiempo, pero la duración de los beneficios será la original.
4. **Lentificar.** Igual que Acelerar, pero de efecto contrario, **restando una acción estándar** por turno a la masa objetivo. Puede usarse sobre humanoides, siempre que se apliquen los incrementos necesarios.
5. **Congelar Acción II.** Igual que su versión anterior, pero para **dos asaltos** de diferencia por incremento empleado.
6. **Negar Acción II.** Igual que Negar Acción, pero para **dos objetivos** distintos (es decir, niega dos acciones en el mismo turno, pero no puede ser al mismo).
7. **Acelerar Objeto II.** Lo mismo que su anterior básico, pero para una masa de **20 kgs** por incremento, y una duración de **20 asaltos**.
8. **Lentificar II.** Igual que Lentificar, pero para **dos objetivos** distintos.
9. **Acelerar Persona.** Igual que Acelerar Objeto, pero para una entidad de **100 kgs** de masa como máximo, y durante **10 asaltos**. **Se pierden 10 puntos de CB en el procedimiento arcano (a elección del DJ).**

- 10. Lentificar Persona.** Igual que Lentificar, pero para una entidad de **100 kgs** de masa como máximo, y durante **10 asaltos**. Se pierden **10 puntos de CB** en el procedimiento arcano (*a elección del DJ*).

ESCUELAS DE MAGIA: ABJURACIÓN

Los eruditos de Abjuración, son muy necesarios para luchar contra los herejes practicantes de la Nigromancia o los brujos malvados, pues tienen respuesta a casi todos los conjuros conocidos, y pueden invocar barreras de fuerza, capaces de anular los efectos de cualquier ataque arcano, siempre que conozcan el contra hechizo necesario y los procedimientos básicos de la escuela que combaten. Un maestro abjurador puede ser en apariencia inofensivo, al no estar capacitado para lanzar magia de batalla (hay hechiceros que sí poseen algunos conjuros ofensivos de apoyo) o alteración alguna, pero impide el desarrollo de la misma y eso trae mucha tranquilidad a los inocentes y los débiles que viven bajo el yugo de los Reyes Brujo, o en otros mundos y realidades, bajo distintas logias o asociaciones de la Malignidad. Existen tres disciplinas fundamentales: **Arte de la Disipación**, **Arte de la Abjuración** y **Arte de la Protección**, todas ellas muy poderosas y capaces de mandar al traste a cualquier lanzador de conjuros malvado, reduciendo su mántrica a simples efectos luminosos sin ningún sentido.

ARTE DE LA DISIPACIÓN

Aunque para dispar un hechizo, primero hay que dejarlo manifestarse, existen varias reglas para que el abjurador puede lanzar el contra conjuro adecuado:

- **Prueba Activa:** usando su Habilidad de **Conocimiento del Reino (Arcano)**, el abjurador debe reconocer la **escuela mágica** a la que pertenece el mismo, y, a continuación, identificar el **nivel del conjuro** que va a tener lugar. Acto seguido, y si tiene éxito, entonces puede preparar la disipación.
- **Campo de Disipación:** como **acción estándar normal**, el hechicero abjurador debe **gastar** inmediatamente, y como **acción apresurada**, es decir, con un penalizador de **-40** a su habilidad, un campo especial arcano, el cual contiene los efectos contrarios capaces de eliminar el hechizo a enfrentar. El incremento es de **10 mts**.
- **Gasto Equivalente:** para anular un conjuro o lanzamiento, se debe invertir el mismo número de PP que el lanzador activo ha realizado al invocar su poder, algo que el abjurador debe imitar, para invertir el proceso por completo y disiparlo.
- **Ráfaga Enfrentada:** si para evitar que su lanzamiento sea anulado, el invocador activo invierte más PP en el mismo, el abjurador debe imitarle, iniciándose un enfrentamiento de ráfagas arcanas, y vence el oponente que más saque en una prueba de **Proyección del Reino (Arcano)** activa, si lo hace el agresor, el hechizo tiene lugar, sino, el abjurador conseguirá anularlo por fin.

Para aprender esta lista, no se necesita estudiar una Vía, sino aumentar las Habilidades arcanas de **Conocimiento del Reino (Arcano)** y **Proyección del Reino (Arcano)**. Cada vez que el abjurador usa esta Vía, entrena cualquiera de ellas, por lo que cada vez será más competente a la hora de utilizarlas y anular los hechizos lanzados sobre él.

ARTE DE LA ABJURACIÓN

Dicen que abjurar es “pronunciar justamente al revés”, y, aunque la interpretación mundanal no carece de lógica, sus fundamentos no son necesariamente esos. Los eruditos abjuradores, igual que los disipadores, estudian **Conocimiento del Reino (Arcano)**, aunque la usan de una manera distinta: al identificar el conjuro, obligan al lanzador a pasar una **Salvación Arcana** contra un ataque arcano basado en abjuración pura, una especie de conexión o canal psíquico creado entre el foco del lanzamiento y el negador del mismo, con el fin de investigar su procedencia, explicarla rápidamente y ponerle fin de inmediato. Entonces, en el proceso, tras la **acción estándar** de identificación, el abjurador usa una **acción apresurada** con un penalizador de **-40** a su **Proyección del Reino (Arcano)**, la cual pretende obligar al activo a pasar la Salvación con el resultado final de su CD. Si no lo consigue, los PP del abjurador se gastarán como si hubiera lanzado un hechizo, y el Mago agresor habrá perdido el pulso final. Para mejorar sus aptitudes en la Habilidad, tan sólo debe entrenarla *(o ser formado en su adolescencia por un instructor profesional de una academia)*.

ARTE DE PROTECCIÓN

Los Magos abjuradores especialistas en Protección, gastan sus energías y conocimientos en aprender esta única Vía universal, la cual puede detener en parte los desastrosos efectos de cualquier energía mántrica, envolviéndose a sí mismo o a una criatura de su elección *(o a varias)* en un campo de abjuración pura, el cual salva a los puntos focales de la ira destructiva de los hechiceros malvados, aunque esta protección es temporal y limitada, y ayuda a pasar las Salvaciones más que anular por completo estos efectos. Esta tarea es competencia de los disipadores y abjuradores verdaderos, más competentes en estas lides de fuerza y tensión arcano con el nigromante de turno. A diferencia de sus colegas, sólo necesitan de **Conocimiento del Reino (Arcano)**, **Proyección del Reino (Arcano)**, y de aplicar el hechizo de protección correspondiente, nada más. El hechicero de otras escuelas, o el Mago generalista, puede aprender la Vía de Protección como único método de abjuración, o lanzar contra conjuros si conoce parte de la Vía empleada en el momento.

1. **Identificación Arcana.** Este es un método rápido y fiable de identificar la escuela y el nivel del hechizo, así como la Vía a la que pertenece, información que puede salvar la vida del abjurador en un momento desesperado. A pesar de las limitaciones

existentes, mantener activo todo el rato el mismo durante un enfrentamiento mágico, garantiza la rápida abjuración de los conjuros usados contra él. Gasta su coste normal cada **10 asaltos** de tiempo de juego.

2. **Barrera contra Alteración.** El hechicero, o una criatura de su elección, se ve envuelto en un aura protectora contra los hechizos procedentes de la **Escuela de Alteración**, obteniendo una bonificación de **+20** a las Salvaciones Esenciales (y de otro tipo) y durante un tiempo máximo de **5 asaltos**. Su duración puede prolongarse, si se invierten más PP en el proceso.
3. **Barrera contra Permutación.** Ídem, pero para la **Escuela de Permutación**.
4. **Barrera contra Nigromancia.** Ídem, pero para la **Escuela de Nigromancia**.
5. **Barrera contra Mentalismo.** Ídem, pero contra **Mentalismo**.
6. **Barrera contra Divino.** Igual, pero contra **Magia Divina**.
7. **Barrera contra Natural.** Igual, pero contra **Magia Natural**.
8. **Barrera contra Canciones.** Igual, pero contra **Canciones del Bardo** ofensivas.
9. **Barrera Mayor.** Versión universal de cualquier barrera, pero específica para el Reino Mágico utilizado y con una bonificación de **+40** a las Salvaciones y una duración de **20 asaltos**.
10. **Barrera Maestra.** Igual que Barrera Universal, pero con un radio de **10 mts** en torno al hechicero y sus aliados. Imprescindible. Sus efectos duran tan sólo **5 asaltos**, pero pueden prolongarse con más incrementos.

ESCUELAS DE MAGIA: NIGROMANCIA

Maldita, vituperada, odiada y hasta perseguida por el resto de escuelas y academias arcanas, la Nigromancia es considerada el Arte Oscuro, una corrupción de las ciencias y las mancias cabalísticas, pues se nutre del Caos en estado puro, de la esencia misma de la Corrupción, la fuerza responsable de los cambios traumáticos y la destrucción de estructuras milenarias por todo el Cosmos, fuerza necesaria para establecer un equilibrio, y que la evolución nunca se detenga. Pero los nigromantes buscan esclavizar esta fuerza universal, pervirtiendo la Vida y la Muerte, sometiendo a los difuntos y llamando a poderosos Demonios a su servicio, creando reinados del Terror y el miedo allí donde avanzan con sus hordas de no-muertos, aparecidos o esqueletos animados, sembrando la muerte de miles de personas y sumiéndose cada vez más en la oscuridad y la locura. Pero no todos los nigromantes verdaderos consideran este camino válido, algunos usan moderadamente su poder, y combaten a otros de su clase con las mismas armas, aunque son parias de las academias y objetivo de los Cazadores de Brujos. Las disciplinas nigrománticas se dividen en tres grandes grupos: **Maldiciones, Levantamientos y Quimeras**, estas tres Vías maléficas en apariencia dotan al hechicero oscuro de poderes fuera del entendimiento humano o mortal, y por ello, la Iglesia entra en alerta máxima cuando alguno de ellos aparece cerca de sus dominios o reinos, buscando cazarles a toda costa antes de que causen daños irreparables. Los Reyes Brujo son los verdaderos maestros de estas artes, así que enfrentarse a ellos, es suicidarse contra aquellos que las inventaron...

MALDICIONES

Dicen que un mal de ojo es algo irreparable, aunque puede ser limpiado, anulado o eliminado por los poderes de la Luz, en especial, por la clerecía y las oraciones, pero, ¿y cuando no hay Clérigos dispuestos a enfrentarse a estos lanzadores de hechizos, cómo derrotarlos? A veces, usar las mismas armas es un método arriesgado, pero realmente eficaz, o una manera de abjurar la locura de un servidor devoto de las Tinieblas.

1. **Crear Temor.** El nigromante mira fijamente a los ojos de una criatura, la cual debe pasar una **Salvación Mental** contra el ataque arcano del mismo, el cual, de no pasarse, deja a la misma **estremecida**, es decir, que pierde una **acción estándar** por turno. Sus efectos duran un máximo de **10 asaltos**, aunque pueden prolongarse usando más PP.
2. **Falsa Percepción.** Esta vez, el nigromante lanza una ilusión macabra a la mente del PJ objetivo, el cual debe pasar una Salvación Mental para no quedar **aterrorizado** (es decir, quedando incapaz de realizar acciones estándar, salvo defenderse o moverse) por espacio de **5 asaltos**, aunque sus efectos pueden prolongarse lanzando más incrementos. Si el objetivo es movido, atacado o sacado de la enajenación por medios artificiales, sus consecuencias cesan de inmediato.
3. **Falsa Destreza.** El Mago Oscuro proyecta sobre la víctima un aura de cansancio y decaimiento absolutos, lo que le produce una pérdida inmediata de **40 puntos de CB en Agilidad**, los cuales son consumidos **temporalmente**, mientras duren los efectos del hechizo, unos **10 asaltos** aproximadamente.
4. **Fuerza Decadente.** Igual que Falsa Destreza, pero para la CB de Fuerza.
5. **Metabolismo Decadente.** Ídem, pero para la Constitución.
6. **Pánico.** Como Crear Temor, pero para **20 asaltos** de duración.
7. **Falsa Mente.** Igual que Metabolismo Decadente, pero para la CB de Razonamiento, Memoria, Intuición o Empatía.
8. **Apariencia Decadente.** Ídem, pero para la CB de Presencia.
9. **Pavor.** Igual que Falsa Percepción, pero para **20 asaltos** de duración.
10. **Maldición.** Este conjuro, es el favorito de los nigromantes expertos, y **rebaja permanentemente** la puntuación en una CB, hasta una media de **20 puntos** por incremento utilizado en la operación. Sirviéndose de hechizos de miedo y terror, como Pánico o Pavor, las víctimas se quedan petrificadas en el sitio, mientras el Mago de las Tinieblas las debilita sus CB, rebajándoselas de manera absoluta y total, como una especie de tortura arcaica. Las CB se recuperan por medio del entrenamiento (*Marcas de Experiencia*) o de las oraciones clericales más poderosas.

LEVANTAMIENTOS

Burlar la muerte física es uno de los sueños de todo lanzador de conjuros, y levantar un ejército de cadáveres, es la ilusión de todos ellos, pues pone en manos del mismo un suministro inagotable (*o casi*) de cuerpos semi corrompidos, algo realmente aterrador, y más pensando en la posibilidad de recurrir a los campos de batalla milenarios, donde reposan los restos de millares de reinos desaparecidos, imperios sumidos en la nada y feudos que ya no se mencionan ni en las crónicas antiguas. Las hordas de no-muertos, son una amenaza para los habitantes del Medievo, una época de epidemias increíbles, ciudades enteras sumidas en la Peste Negra, y cementerios atestados de cadáveres, los cuales se queman por no poder ser

enterrados al tiempo que perecen tantos y tantos contagiados. Dicen los rumores locales que existe un embajador de la Muerte, un ser inmortal y de origen nigromántico, el cual obedece las órdenes de los Reyes Brujo, y ha venido al mundo a traer la no-vida a todos sus habitantes.

1. **Imbuir Cuerpo.** El nigromante concentra sus energías corruptas sobre un cadáver fallecido hace más de **tres días**, el cual debe haber comenzado ya el proceso de descomposición y experimentado la decadencia de sus tejidos y órganos vitales. Este procedimiento es **indispensable** para poder levantar cadáveres, y sin el ritual de imposición de energía oscura, el milagro de la no-vida sería imposible. Este hechizo, imbuir unos **100 kgs** de cadáver como máximo, para tamaños mayores, se necesitan más incrementos.
2. **Preparar Cuerpo.** Aparte de imbuir toda la estructura anatómica del cadáver con energía mántrica corrompida, el nigromante ahora necesita un ritual místico para concentrar sus fuerzas sobre el objetivo del levantamiento, tardando unas **dos horas** en completar este procedimiento, tras trazar un pentagrama en el suelo, colocar al muerto en él y rodearle de velas negras, debe empezar a entonar un cántico secreto en Lengua Negra para velar porque la Muerte olvida a su presa, y los hechizos de levantamiento puedan hacer efecto en él. Si usa al mismo tiempo Imbuir Cuerpo con este hechizo, se acelera grandemente el procedimiento necesario, y el cadáver sufre menos aún los procesos degenerativos de la putrefacción biológica. Al lanzarlo, el cadáver puede permanecer sin degenerarse un máximo de **cinco horas**, a partir de las cuales comienza el proceso a continuar de manera normal. Los incrementos, aumentan el tiempo de duración, o el número de cadáveres preparados a tal fin. Los grandes nigromantes preparan centenares de ellos, o decenas de un solo golpe, asegurándose una horda de no-muertos con los que aterrorizar a las gentes sencillas, o vencer a ejércitos pequeños.
3. **Orden de Levantamiento.** Tras ejecutar los anteriores pasos, el nigromante debe lanzar esta llamada contra la Muerte, usando una tirada de **Conocimiento de Conjuros** contra una CD de **Imposible (dificultad, 120)**, si lo consigue, el cuerpo se levantará y se transformará en un no-muerto estándar (*ver descripción en el Apéndice de Criaturas, y reglas adicionales sobre ellos*), el cual comenzará a moverse y actuar según los deseos del nigromante, pero estará sometido a una sed insaciable de carne fresca o energía oscura, aunque si el hechicero realiza cada **veinticuatro horas** el conjuro de **Sustento**, evitará este instinto caníbal en el zombi, el que no se degenerará durante ese período. En una batalla, a los nigromantes les trae sin cuidado lo que hacen sus criaturas, por lo que dejan que devoren cuantos inocentes y soldados encuentren en su camino. Los efectos del levantamiento duran hasta que el no-muerto se degenera del todo y cae inerte, pues su descomposición ha llegado a su máximo permitido.
4. **Sustento.** Como se menciona en la anterior descripción, este conjuro o hechizo sirve para evitar la sed oscura de los no-muertos, los cuales pueden comer carne fresca, drenar energía vital por asalto o “beber” fluidos vitales (*como los Vampiros chupan plasma sanguíneo, o los gnomos malignos la humedad de los cuerpos de los recién nacidos*), algo que evita su degeneración rápida por espacio de **veinticuatro horas**. Al imbuir el cadáver andante con una nueva provisión de esta energía, olvida sus dependencias y colabora más activamente con el nigromante, al que ve como una “central de sustento” energética y muy atrayente, obedeciendo sus órdenes ciegamente (*pues mitiga su instinto asesino*).
5. **Mejora Física.** Este conjuro, convierte a un **no-muerto** en una máquina de combate por un tiempo limitado, mejorándole en un bonificador de **+20** su **Ataque, Defensa y**

Puntos de Golpe, sean cuales sean sus capacidades de lucha CCC o a Distancia. Los beneficios del conjuro tan sólo duran **10 asaltos**, pero usado en masa, por incrementos más bien, puede transformar una horda de zombis en una avanzadilla de élite muy peligrosa y dura de abatir.

6. **Conservar Poderes.** Este hechizo, se usa con cadáveres de antiguos hechiceros y especialistas arcanos, los cuales pierden al morir completamente su capacidad de canalización (*ya que ésta, estaba atada al espíritu del mismo*), para “activar” de nuevo sus poderes, usando la Habilidad de **Conocimiento de Conjuros** del nigromante, aunque con sus listas y Vías aprendidas por estos cadáveres en su vida como erudito mágico. Aun así, obtienen la fuente del maná **de los PP del propio nigromante**, con lo que se ven pocos no-muertos lanzadores de conjuros al lado de ellos, y sí más combatientes. Algunos objetos que regeneran PP, usados con los Magos no-muertos, pueden evitar esta excesiva dependencia, que es una desventaja clara para el nigromante.
7. **Memoria del Más Allá.** Este potente conjuro, permite al hechicero oscuro recuperar parte de los recuerdos perdidos del esqueleto o zombi manipulado por él, accediendo a información privilegiada sobre sus vivencias, experiencias terrenales o aventuras, y datos fidedignos acerca de su carrera profesional y sus logros, o el paradero de sus familiares, herederos u objetos de poder. Sólo vale con cadáveres, aunque no hace falta que estén levantados por el nigromante. La calidad de la información recibida está a cargo del DJ, y sólo se pueden hacer preguntas al muerto por espacio de **10 asaltos**, aunque puede realizar Salvaciones Mentales para resistirse si quiere. Las criaturas levantadas, no tienen derecho a la CD.
8. **Preservación Verdadera.** Este conjuro, usado sobre un cuerpo, evita **por completo** los efectos de la descomposición o la degeneración desde el mismo momento de su fallecimiento, lo que pasa es que tiene una duración limitada, a partir de la cual empieza la corrupción habitual. Lanzado sobre un cadáver instantáneamente, dura un máximo de **ocho horas**, y sobre un moribundo, hasta **doce horas** (*el efecto es más potente cuando el alma todavía está presente*). Si después de usarlo, se prepara el cuerpo y se imbuye previamente, se obtiene un no-muerto prácticamente intacto, pero hay que mantenerlo con el hechizo de Sustento.
9. **Encerrar el Alma.** Este conjuro es considerado el más cruel y tenebroso de cuantos la nigromancia puede ofrecer, pues evita inmediatamente la partida de un espíritu al Reino de los Muertos, o encierra un alma en pena o fantasma en un recipiente adecuado a tal fin, el cual contiene su energía espiritual y sus PP o Reserva Anímica (*ver el Apéndice de Criaturas para más información*). El tamaño del recipiente varía según la cantidad de PP acumulados por la criatura durante su existencia, pero va del orden de **10 gramos/PP** de las reservas místicas de la misma. Así, un alma de 20 PP puede encerrarse en un simple colgante de 200 gramos, pero un Titán antiguo de 200 PP, exige ya 2 kilos de reliquia, algo que dificulta enormemente su transporte y almacenamiento. Algunos nigromantes, preparan a sus sirvientes más poderosos de esta manera, encerrando su alma en un recipiente para amenazarles con destruir el mismo sino obedecen sus órdenes al pie de la letra (*si el recipiente es destruido, el alma se disipa, aunque puede transmigrar hacia el Reino de los Muertos con normalidad*).
10. **Liche.** Este hechizo nigromántico, es la última y más poderosa interrupción de la Vida existente en la magia arcana, un conjuro poderoso y ancestral, el cual usaron los Reyes Brujo sobre sí mismos para burlar la Muerte y ser inmortales, aunque como no-muertos, con sus espíritus atrapados en recipientes especiales (*cuya localización es un secreto muy bien guardado, por supuesto*). Antes de morir, en el último instante, el Mago debe sacrificar para siempre la **mitad** de sus PP, y lanzar al mismo momento

este sortilegio, el cual ha de prepararse algunas horas como un ritual más, con los elementos necesarios (*se le llama por ello el Ritual del Despertar*), y el objetivo estar encerrado en un ataúd de **obsidiana** (*o que lleve algunas juntas de este material*). Entonces, el lanzador de conjuros entra en un estado de trance mortuorio de **10 años**, al cabo de los cuales sale como un **Liche** estándar, sujeto a las reglas de los no muertos, pero con sus capacidades intactas, y sin degeneración física alguna por toda la eternidad. Los PP perdidos se pueden recuperar mediante el entrenamiento de las capacidades arcanas de manera normal.

QUIMERAS NO-MUERTAS

Los nigromantes expertos en esta Vía mágica, desafían las leyes del Espacio y el Tiempo, de la Naturaleza y del Reino de los Muertos, creando seres a partir de materia orgánica muerta, los cuales nacen a la no-vida privados de alma, recuerdos antiguos o herencia cultural, son entidades malditas, sin pasado, presente ni futuro, condenadas por siempre a una parodia de vida basada en el odio y los instintos asesinos, por lo que cazan sin piedad a las criaturas enemigas de su creador, para ver como éste les pide una y otra vez que vuelvan a matar. Los poderes desencadenados pueden ser muy potentes, pero exigen un sacrificio enorme, y el nigromante puede llegar a desgastarse física y espiritualmente en el proceso de creación.

1. **Imbuir Masa Muerta.** Este hechizo, es la única manera de preparar carne putrefacta para los hechizos de Quimeras, con lo que su utilización es **indispensable** para levantarlas con total éxito y seguridad. Al igual que Imbuir Cadáver, tiene un incremento de **100 kgs** de masa por uso.
2. **Preparar Masa Muerta.** Igual que Preparar Cadáver, pero para cualquier tipo de desechos orgánicos de criaturas vivientes.
3. **Modificar Masa Muerta.** Este es un hechizo especial, que permite “esculpir” literalmente la quimera para obtener, sometiéndola a terribles mutilaciones y modificaciones anatómicas por radiación oscura antes de levantarla con total tranquilidad. Este procedimiento suele llevar unos **veinte minutos** (*contando con los necesarios para Preparar Masa Muerta*). Además, el nigromante tiene que tener en cuenta la forma definitiva de la quimera que quiere crear, con lo que debe lanzar los Hechizos de Quimera para tener más éxito al final.
4. **Quimera Menor.** Al lanzar este hechizo, el nigromante crea una Quimera Menor estándar (*podéis ver una lista de Quimeras Menores en el Apéndice de Criaturas, junto a sus características generales*), la cual está sujeta a las reglas generales de no muertos, y debe ser **sustentada**, o dejar que cace y consuma según sus dependencias para evitar la corrupción de sus capacidades y poderes.
5. **Preservación.** Como Sustento, pero para Quimeras Menores.
6. **Quimera Mayor.** Como Quimera Menor, pero para una Quimera Mayor estándar (aparece una lista básica de ellas en el Apéndice de Criaturas) sujeta a las reglas normales de no-muertos, como la dependencia biológica y la corrupción física.
7. **Preservación II.** Como Preservación, pero para Quimeras Mayores.
8. **Quimerización.** Este curioso conjuro convierte a un no-muerto normal humanoide o animal en una Quimera Menor, sólo que el hechizo tarda **tres horas** en hacer efecto, y

se debe preparar un ritual oscuro a tal fin. En su realización, el nigromante pierde definitivamente **8 de sus PP**, y el objetivo cae en un estado latente, envolviéndose en un capullo orgánico para realizar su metamorfosis lentamente. Tras **tres semanas** de incubación, el nuevo ser estará listo para ser utilizado como Quimera Menor.

9. **Auto Quimerización.** Este potente conjuro, convierte al nigromante en una Quimera Menor, pero tiene el mismo procedimiento que el anterior conjuro, solo que sus efectos duran tan sólo **tres semanas**, al cabo de las cuales, el hechicero regresará, tras una dolorosa y brutal transformación de varios minutos, a su estado original. Esto consume para siempre **40 puntos de Constitución**, los cuales puede recuperarse mediante entrenamiento o elixires y Clerecía.
10. **Destrucción de Quimeras.** Este conjuro, es una garantía de la integridad y seguridad del propio nigromante, así como una manera de amenazar a las Quimeras que intenten comerse a su creador, o atacarle sin más motivos que el de su sostenimiento vital. Algunas Quimeras, al ser defectuosas, deben neutralizarse antes de que causen daños materiales o estructurales en los laboratorios de los hechiceros, y eso se consigue mediante esta orden arcana, la cual destruye al instante cualquier Quimera objetivo (no tiene efecto alguno sobre las entidades antiguas o Quimeras Originales), descomponiéndola en un montón de carne putrefacta.

MAGIA NATURAL: EL LEGADO DE LOS SABIOS

A diferencia de los Magos, los usuarios de la Magia Natural aprenden sus conjuros por medio de la tradición oral o rúnica, mediante la enseñanza de sus maestros directos, la transmisión de ciertos secretos antiguos, los cuales eran confesados por los espíritus de los antepasados a los Druidas y los Montaraces protectores de las tribus de cazadores y recolectores nómadas, que viajaban por todo el planeta persiguiendo las manadas de herbívoros errantes que solían cazar con sus rudimentarias armas, y acercaban lo divino a estos representantes de la comunidad, los cuales la protegían de las amenazas exteriores, la ayudaban a encontrar comida, o la guiaban mediante sueños y visiones proféticas, conseguidas mediante ceremonias y mediumnidad. Aunque el Arte de los silvanos es arcaico y ancestral, estos senderos o Vías naturales son la herencia perdida de milenios de tradiciones tribales y étnicas de un pueblo, sus mismísimas raíces, y, aunque la presencia de los Druidas cerca de los núcleos civilizados se considera una vecindad indeseable, también es cierto que los Hombres actuales se han apartado de la Madre Naturaleza, cuando ellos mismos son “criaturas salvajes medianamente inteligentes”, como suelen definirlos los habitantes del bosque.

Los Elfos y las Dríades, son los que aún permanecen más fieles a las herencias culturales de estos ritos a las fuerzas primordiales, desde un punto de vista antropológico, no han perdido el nexo de unión con la foresta o la campiña silvestre, y eso les acerca más poderosamente a esos espíritus protectores, y la capacidad de verlos, hablar con ellos u obtener ciertas gracias y dones de su ayuda invisible. Pero las capacidades de un Montaraz son limitadas, y aunque considerables, no llegan al potencial mágico que un Mago puede desencadenar, o a los favores divinos y sagrados de los Dioses para con el Clérigo, otro semi lanzador de conjuros bastante poderoso. Sin embargo, las aplicaciones prácticas de las Vías Naturales son increíbles, y su adaptación al mundo de aventuras (sobre todo en escenarios a campo abierto), realmente

ilimitadas, desde purificar comida, hasta llamar a los animales, sanar heridas leves o limpiar la sangre de ponzoñas, es un aliado muy valioso en cualquier desafío que el medio salvaje pueda interponer ante los PJ's y su compañero silvano.

Para **aprender** Vías Naturales, el procedimiento es bastante complejo, aunque un Montaraz empieza con una competencia en **una lista** igual a su maestría con la Habilidad de **Conocimiento del Reino (Natural)**, mecanismo indispensable para liberar los poderes de los entes protectores de la Naturaleza, y las reglas de adquisición de los hechizos es prácticamente igual a las del Mago: para un nivel 1, se necesita una maestría mínima de 110, ya que habría de realizar una prueba de **Conocimiento del Reino** a $CD\ 100 + 10 \cdot \text{nivel del hechizo}$ para recibirlo del espíritu en cuestión, siempre que se cumplimente primero una CD de **Proyección del Reino (Natural)**, para invocar los favores de éste y poder dialogar con él, con una dificultad mínima de $60 + 10 \cdot \text{nivel}$ del procedimiento rúnico a consultar, siempre que conozcamos las invocaciones anteriores o requisitos de la lista. Cada noche, el Montaraz puede realizar una ceremonia de este tipo para aprender nuevos conjuros, y, si fracasa en la prueba, tiene un **+5** acumulativo al día siguiente para obtenerlo de nuevo. Un ritual de estas características, tiene una duración mínima de **20 minutos + 10 · nivel** del poder a aprender o consultar. Una simple prueba de Conocimiento del Reino, indica a un Montaraz la naturaleza de un conjuro animista o natural usado en una persona, animal u objeto, incluso si éste está teniendo lugar en el preciso instante, aunque esta maniobra se traduce como acción estándar que provoca penalizadores por distracción a la Defensa, siempre a discreción del DJ.

ARTE DE LA SUPERVIVENCIA

Esta vía, es la más usada por los montaraces, druidas y silvanos, siendo también la más conocida por los agentes de razas parecidas, como driades, sátiros o centáuridas. Relacionada con el día a día de esta sociedad semi salvaje, los maestros de las artes de supervivencia, la caza y las bestias, sean los más apreciados batidores, exploradores o guías y aventureros de las marcas fronterizas limítrofes con los Reinos Perdidos.

1. **Conocimiento Salvaje.** Este hechizo, permite al usuario obtener un **+20** durante **10 asaltos** a cualquier tirada con la Habilidad forestal de **Conocimiento del Medio ()**.
2. **Indicios Animales.** Igual que el anterior, pero para la Habilidad de **Rastreo**.
3. **Buscar Comida/Bebida.** Ídem, pero para **Forrajeo**.
4. **Enseñanzas Animales.** Este hechizo permite obtener un **+20** a cualquier prueba realizada con la Habilidad de **Adiestramiento**. Siempre que se utilicen estos conjuros, o parecidos, estarán sujetos a las reglas de los **compañeros animales**.
5. **Lenguaje Animal.** Este hechizo, mejora en un **+20** cualquier prueba con la Habilidad de **Conocimiento Animal** durante **10 asaltos**.
6. **Sanador.** Igual que los anteriores, pero para la Habilidad de **Plantas e Hierbas Medicinales**.
7. **Instinto de Cazador.** Este hechizo, otorga un **+20** a cualquier tirada con la Habilidad de **Trampería**.
8. **Hombre del Bosque.** Añade un **+40** durante **20 asaltos** a las Habilidades de **Escuchar, Rastrear, Buscar**.

9. **Bestias Interiores.** Añade un **+40** durante **20 asaltos** a las Habilidades de **Conocimiento del Medio y Trampería**.
10. **Sanador II.** Lo mismo, pero para **Hierbas y Plantas Medicinales y Forrajeo**.

ARTE DE MEJORA FÍSICA

Los montaraces, druidas y habitantes de los medios salvajes son también inimitables en sus capacidades físicas, realizando esfuerzos y pruebas de resistencia a campo abierto que pocos lograrían imitar, como estar corriendo durante días, aguantar el hambre o el frío, y sin tan siquiera pestañear en el proceso. La verdad es que a veces estas proezas están relacionadas con la fuerza interior, el amparo de los espíritus y la ayuda de los antepasados, pero en momentos de máxima necesidad. Los silvanos son resistentes por naturaleza, y pocos son los mortales que pueden imitarles...

1. **Trepar Mejorado.** Este hechizo, otorga un **+20** durante **10 asaltos** a la Habilidad forestal de **Trepar**.
2. **Natación Mejorada.** Igual que el anterior, pero para la Habilidad de **Natación**.
3. **Salto Mejorado.** Ídem, pero para **Saltar**.
4. **Acrobacias Mejoradas.** Ídem, pero para **Acrobacias**.
5. **Levantar Peso Mejorado.** Igual que el anterior, pero para **Levantamiento de Pesos**.
6. **Trepar Mejorado II.** Este hechizo, otorga un **+40** durante **20 asaltos** a la Habilidad forestal de **Trepar**.
7. **Natación Mejorada II.** Ídem, pero para **Natación**.
8. **Salto Mejorado II.** Ídem, pero para **Salto**.
9. **Acrobacias Mejoradas II.** Ídem, pero para **Acrobacias**.

Levantar Peso Mejorado II. Igual que el anterior, pero para **Levantamiento de Pesos**.

VÍAS NATURALES: PROTECCIONES

Aunque los hechizos de esta Vía no protegen eficazmente contra la magia elemental arcana, sí pueden hacerlo contra las variaciones de temperatura procedentes de estos mecanismos mágicos, o contra el aura maligna y perniciosa de los no muertos o las criaturas basadas en Corrupción. También bonifican la Defensa del Montaraz en combate, incluso mejoran su TA, y esto hace que los luchadores silvanos puedan ponerse a la altura de los Guerreros mejor equipados y entrenados, aunque eso sea durante cortos espacios de tiempo. Todos los Elfos silvanos conocen esta Vía, la cual aprenden desde su más tierna infancia.

1. **Defensa.** Al lanzar este hechizo, el Montaraz obtiene una bonificación temporal a su Habilidad de **Defensa** de **+20**, la cual viene a durar unos **10 asaltos**.
2. **Protección.** Igual que el anterior, pero otorga una mejora en la **TA** del silvano, con un bonificador de **+1** a su blindaje, pero este beneficio tan sólo dura **10 asaltos**, al cabo de los cuales todo vuelve a la normalidad. Usar incrementos, aumenta la bonificación y la duración, pero es bastante arriesgado (*porque te arriesgas a perder muchos PP de un solo golpe*).
3. **Escudo Climático.** Este encantamiento, envuelve al lanzador de conjuros o a una criatura aliada en un aura protectora, la cual otorga un bonificador de **+20** a todas las **Salvaciones** relacionadas con los cambios de temperatura extremos, ya sean de frío o de calor. Sus beneficios sólo duran **10 asaltos**.
4. **Barrera contra el Mal.** Este conjuro, permite al lanzador o a una criatura aliada envolverse en un aura protectora, la cual concede una bonificación de **+20** a todas las **Salvaciones** realizadas contra criaturas hostiles o malignas, sean de la naturaleza que sean éstas. Sus efectos duran **10 asaltos**.
5. **Resistencia.** Este conjuro, es una protección bastante buena, pues otorga un bonificador temporal de **+20** a todas las **Salvaciones Físicas** relacionadas con esfuerzos sobrehumanos, Impactos Críticos o pruebas atléticas. Dura **10 asaltos**.
6. **Defensa II.** Como su versión anterior, pero para una bonificación de **+40** y una duración de **20 asaltos**.
7. **Protección II.** Ídem, pero para una bonificación de **+2** a la **TA** y una duración de **20 asaltos**.
8. **Escudo Climático II.** Igual que su versión anterior, pero para una bonificación de **+40** y una duración de **20 asaltos**.
9. **Barrera contra el Mal.** Ídem, pero para enfrentamientos con criaturas hostiles o malignas.
10. **Resistencia II.** Ídem, pero para una bonificación de **+40** y una duración de **20 asaltos**.

VÍAS NATURALES: SANACIÓN Y DEPURACIÓN

Aunque parezca mentira, los Druidas poseen una serie de poderes curativos y animistas, los cuales les conceden los espíritus y guías del Más Allá, o los antepasados de poderosos canalizadores, que también dominaban este arte desde tiempos inmemoriales, aprendido de los Elfos Silvanos, y a su vez, de los primeros Silfos y antes de la Edad Dorada. Sin embargo, sus capacidades son bastante limitadas, y no pasan de una prevención de daños o los riesgos provocados por la exposición a agentes infecciosos o focos de enfermedad, o el contacto con sustancias alucinógenas y ponzoñas poco reactivas, como el veneno de los alacranes o las serpientes menos mortales. Aun así, la atención constante de un Animista puede beneficiar a los miembros del Reparto enfermos o heridos, envenenados o intoxicados, y llegar a la civilización a tiempo de contratar los servicios de un curandero experto o un médico (*los cuales son escasos en competencia, y muchas veces dejan mucho que desear*), antes de que sea demasiado tarde. Tened en cuenta que este reglamento es bastante realista, por eso, los medios mágicos disponibles para mejorar la salud son menos potentes que en otras ambientaciones o módulos, y eso lo hace más emocionante e interpretativo.

1. **Detectar Dolencias.** Este hechizo, lanzado sobre el paciente, elabora un informe completo acerca de la dolencia del mismo, sus síntomas o la naturaleza de su enfermedad, pero sin precisar los métodos necesarios para el tratamiento o la mejora del paciente. También localiza hemorragias internas, daños en los órganos o situaciones de alto riesgo parecidas.
2. **Detener Dolor.** Este conjuro, evita las molestias causadas por el dolor y las afecciones traumáticas, eliminando completamente penalizadores, hasta un máximo de un **-10** durante **20 minutos**. Aun así, el traumatismo sigue estando ahí, lo que indica que el paciente volverá al mismo estado de postración al cabo de ese tiempo.
3. **Detener Hemorragias Leve.** Este hechizo, permite detener parcialmente una hemorragia de **1 a 5 Puntos de Golpe/Asalto**, la cual se cierra automáticamente y cesa de sangrar. Sin embargo, si el paciente realiza ejercicios intensos o esfuerzos inmediatamente después de la aplicación, la herida se abre y el proceso de pérdida de plasma se inicia de nuevo. Se necesita que el objetivo esté en reposo absoluto.
4. **Detener Infección.** Este conjuro, lanzado sobre una herida infectada o una llaga abierta, permite esterilizar por completo la punción o trauma en tejidos, piel y músculos, evitando los procesos infecciosos, pero requiere después de alguna sustancia aislante o venda limpia para que la afección esté tapada y no siga el fenómeno más allá.
5. **Detener Veneno.** Igual que los lanzamientos anteriores, este conjuro evita los efectos perniciosos de una ponzoña o veneno letal, aislando al cuerpo de la invasión durante un tiempo de **veinte minutos**, tras los cuales, hay que hacer otro lanzamiento efectivo. Este conjuro es meramente preventivo, hay que administrar un antídoto antes de que la ponzoña haga estragos en el sistema circulatorio y nervioso central.
6. **Prevención de Dolencias.** Esta versión más poderosa de Detectar Dolencias, funciona exactamente igual, solo que incluye los métodos más eficaces para el tratamiento del paciente, y la manera más adecuada de conocer el fenómeno sin que ello signifique el riesgo de equivocarse por parte del Druida o del Montaraz. Las hierbas curativas, compuestos minerales o animales necesarios, deben ser buscados por el silvano haciendo uso de sus Habilidades forestales.
7. **Detener Dolor II.** Igual que su versión anterior, pero para una duración de **40 minutos**, y un penalizador máximo de **-20**.
8. **Detener Hemorragia II.** Igual que su versión anterior, pero para una hemorragia de **5 a 10 Puntos de Golpe/asalto**, aplicándose las mismas reglas de reposo absoluto y nada de ejercicios violentos, así como un buen vendaje.
9. **Detener Infección II.** Ídem, pero para **dos procesos** infecciosos.
10. **Detener Veneno II.** Igual, pero para una duración máxima de **cuarenta minutos** de tiempo de juego.

VÍAS NATURALES: REPARACIÓN DE HUESOS

Los Curanderos, son una especialidad forestal animista y druídica cada vez más escasa, y entre los Elfos, todavía existen algunos realmente formidables, a los que los eruditos modernos califican de rarezas fuera de su tiempo y de su época, en la que una élite de médicos y sopladores cirujanos actúan de matasanos y sacamuelas, creando más situaciones de empeoramiento que de mejora de sus parientes, pues se limitan a aplicar sangrías, realizar amputaciones de miembros gangrenados o a sacar dientes, y ello sin el más mínimo sentido de la higiene o la pulcritud. Sin embargo, algunos eruditos médicos están aprendiendo las Vías de

curación de manos de los sanadores profesionales, a los que a veces llaman para atender casos urgentes y de vida o muerte. Los señores feudales confían más en los animistas que en los cirujanos ebrios de alcohol y la chusma sacamuelas, aunque cuando trabajan ambos juntos, los resultados son espectaculares...

1. **Detección de Fracturas.** Este hechizo, dota al lanzador de conjuros de una especie de "visión de rayos X", la cual permite descubrir si el paciente posee alguna fractura, fisura ósea o simplemente lesión muscular (*esguince, en lengua vulgar*) sin importancia. Sus efectos duran tan sólo **10 asaltos**, pero lo bastante para saber en qué zona está el traumatismo y en donde se debe empezar a realizar el tratamiento, pero no acerca de cuál es la mejor técnica a aplicar.
2. **Entablillado.** Este conjuro, lanzado sobre el punto a entablillar o escayolar, permite obtener un **+20** temporal durante **10 asaltos** a todas las pruebas relacionadas con el arte de la reparación de los huesos. No añade bonificador a las CD's de Cirugía General, pero sí a las operaciones necesarias en este caso.
3. **Regeneración Ósea.** Cada vez que el Curandero lanza este conjuro sobre el paciente, su regeneración ósea disminuye en **un día** de convalecencia según las tablas a aplicar, y no se puede hacer hasta el día siguiente un nuevo lanzamiento, aunque sí sobre pacientes distintos. Es necesario que la extremidad o articulación esté inmovilizada o entablillada para su buena recuperación, evitando así daños permanentes, como la cojera o la deformación ósea de la zona afectada.
4. **Unión Ósea.** Este peligroso conjuro, debe ser lanzado a la vez que se usa el de Detección de Fracturas, ya que se corre el riesgo de usarlo sobre un punto erróneo de aplicación, y provocar falsas uniones o malas reparaciones en los huesos fracturados o fisurados. Aunque se necesita después de una convalecencia normal, el período de recuperación se reduce **a la mitad** después de este conjuro, el cual ya no puede ser lanzado más veces sobre la misma persona en el **mismo punto** (*aunque sí en fracturas distintas, una vez por cada una de ellas*).
5. **Cerrar Fisuras.** Este potente conjuro, sella **por completo** las fisuras producidas en los huesos, reduciendo el tiempo de convalecencia a una **cuarta parte** de lo normal. Esto implica una rapidísima recuperación del paciente, pero el hechizo no se puede lanzar otra vez sobre el mismo ser en el mismo punto.
6. **Tratamiento de Fracturas.** Este hechizo, versión más potente del anterior, no sólo informa de la localización exacta del hueso roto, fisura o traumatismo, sino indica cuál es el tratamiento más adecuado a seguir y la manera exacta de evitar errores y malas osteificaciones.
7. **Entablillado II.** Igual que su versión anterior, pero para una bonificación de **+40** y una duración de **20 asaltos**.
8. **Regeneración Ósea II.** Igual que su versión anterior, pero para **dos zonas** a unir.
9. **Unión Ósea II.** Igual que su versión anterior, pero para **dos zonas** a unir.
10. **Cerrar Fisuras II.** Ídem, pero reduce en **un quinto** el tiempo de convalecencia, siempre según reglas.

VÍAS NATURALES: REPARACIÓN DE MÚSCULOS Y TEJIDOS

Esta Vía natural, es uno de los secretos mejor guardados de los Sanadores y Curanderos silvanos, pues permite reparar daños en las amputaciones, traumatismos y secciones de

paquetes musculares, tejidos conjuntivos y adiposos, así como ayudar al restablecimiento de los mismos, aunque no “crea” tejidos de la nada, simplemente, ayuda a la regeneración natural de éstos, y los coloca de nuevo en su posición original. Esto puede ser bastante arriesgado, pues un lanzamiento equívoco puede poner en peligro la vida del paciente en cuestión de segundos...

1. **Detección de Daños.** Igual que la versión para los huesos, este conjuro es una especie de “resonancia PSI”, la cual permite averiguar con exactitud la naturaleza del daño sufrido en los vasos sanguíneos, tejidos musculares o cartílagos y conjuntivos, siempre sin indicar el modo más fiable de repararlos, eso se debe dejar al médico experto o al cirujano arriesgado. Dura unos **10 asaltos**.
2. **Regeneración de Vasos Sanguíneos.** Este maravilloso hechizo, genera una actividad fuera de lo normal en el organismo del paciente, el comienza a crear de nuevo un vaso sanguíneo menor dañado, el cual comienza a reconstruirse completamente y posee un avance de **1 cm/semana**, no se pueden hacer nuevos lanzamientos.
3. **Regeneración de Tejidos Conjuntivos.** Ídem, pero para **1cm³/semana** de tejido conjuntivo, aplicándose las mismas reglas para la convalecencia.
4. **Regeneración de Tejidos Adiposos.** Ídem, pero para los adiposos.
5. **Regeneración del Cartílago.** Ídem, pero para los cartílagos.
6. **Prevención de Daños.** Esta versión más potente del conjuro lanzado, también informa del tratamiento más adecuado a cada tipo de amputación, dolencia o traumatismo interno relacionado con los tejidos que se pueden reparar con esta Vía natural.
7. **Regeneración de Vasos II.** Igual que su versión anterior, pero **2cm³/semana**.
8. **Regeneración de Tejidos Conjuntivos II.** Ídem, pero para tejidos conjuntivos.
9. **Regeneración de Tejidos Adiposos II.** Ídem, pero para tejidos adiposos.
10. **Regeneración del Cartílago II.** Ídem, pero para cartílagos.

El tratamiento de amputaciones traumáticas, como la pérdida de manos, pies, antebrazos, piernas o brazos completos, no tiene más solución que el uso de prótesis mecánicas o arcanas, las cuales se usan para evitar en parte las numerosas bajas ocasionadas por las guerras, los accidentes laborales serios o las prácticas inhumanas de los señores feudales con los prisioneros y los delincuentes en los potros de tortura, tan de moda en esa época oscura y perniciosa para la salud del pueblo llano. Además, es mejor perder una pierna a no salvar la vida, pues la gangrena está al orden del día. Las leyendas hablan de alquimistas capaces de “recrear” órganos, extremidades y hasta implantes correctos en las partes dañadas, restableciéndose por completo y creando una serie de quimeras alquímicas que se mantenían por medio de estas intervenciones quirúrgicas, pero, sea cual sea la naturaleza de esta sabiduría ancestral, se ha perdido en el curso de las batallas de la Edad Dorada, y el declive de las razas antiguas.

VÍAS NATURALES: REPARACIÓN DE ÓRGANOS

Esta Vía, necesita de al menos una fracción del órgano dañado en el lugar en el que estaba ubicado, si los daños son demasiado masivos, es mejor dejar que el Reino de los Muertos

reclame al paciente, sedarle para que no sufra y rezar por su alma inmortal. Simplemente, esta manera de acelerar el proceso regenerativo evita que la mala fortuna, las heridas de guerra o las dolencias cardíacas puedan acabar con la vida de un héroe o señor feudal demasiado valioso para permitirse su pérdida en un momento de extrema necesidad (la muerte de algunos monarcas en el pasado, supuso la caída entera del reino a manos de sus rivales políticos, militares o las razas sirvientes de la Malignidad). Por ello, la Corte de estos señores posee varios Sanadores o Curanderos élficos, que se encargan de que él y sus lugartenientes o caballeros principales puedan sobrevivir el mayor tiempo posible, en un mundo que empieza a conocer de nuevo los horrores de tiempos pasados.

1. **Detección de Órganos Dañados.** Este conjuro, permite al curandero averiguar cuál es el daño sistémico causado a un órgano interno, la gravedad del mismo y la posibilidad de fallo orgánico en el curso de unos días, algo que puede evitar una muerte casi segura. Los órganos atrofiados, como mal formados de nacimiento o con enfermedades crónicas, no pueden ser tratados igualmente. Además, este hechizo no informa acerca del método más eficaz para tratar el mismo y prevenir el futuro fallo de sus funciones.
2. **Reparación Menor del Pulmón.** Este hechizo, ayuda a la regeneración natural del pulmón dañado o perforado por virotes y flechas en el campo de batalla, esquirlas de ondas expansivas o maldiciones nigrománticas y gases venenosos, a un ritmo de **1 cm³/semana** y requiriéndose de reposo absoluto en cama.
3. **Reparación Menor del Hígado.** Ídem, pero para el hígado. Puede ayudar a combatir los casos de cirrosis, pero siempre que la regeneración no esté frenada por una hepatitis, capaz de "comerse" al órgano en cuestión de unas semanas o meses. Las cirrosis significan también un serio inconveniente para este tratamiento.
4. **Reparación Menor del Digestivo.** Este hechizo incluye los intestinos, el páncreas, el estómago, el esófago, el conducto digestivo y todos los órganos relacionados con la digestión. Si existen daños irreparables, enfermedades hereditarias o maldiciones y parásitos homunculares, los efectos del conjuro no son efectivos. Para tratar infecciones internas, se requiere de lanzamientos adecuados de otras Vías naturales, y de intervenciones quirúrgicas, que no están al alcance de los médicos de los Hombres (*no saben ni realizar transfusiones sanguíneas, ni lo que es una anestesia, así que fijaos lo que significa esto*).
5. **Reparación Menor del Ojo.** Ídem, pero para el ojo.
6. **Reparación Menor del Cerebro.** Ídem, pero para el encéfalo y sus orgánulos, como el cerebelo, el bulbo raquídeo, etc.
7. **Reparación Menor del Urinario.** Ídem, pero para las gónadas y el aparato urinario. Los daños masivos implican la pérdida definitiva del órgano, y la necesidad de extirparlo para evitar la necrosis.
8. **Reparación Menor de la Tráquea.** Ídem, pero para la tráquea. Si los daños en las cuerdas vocales son demasiado masivos, la pérdida del habla es irrevocable, y la facultad de respirar, se hace bastante complicada (*incluso hay que instalar un dispositivo para que el PJ pueda respirar, al más puro estilo Dart Vader*).
9. **Reparación Menor de las Glándulas.** Este hechizo, puede ayudar a reparar los daños en las glándulas sudoríparas, internas, en la tiroides, en las mamas, en la pituitaria, en las salivales, etc. Los daños masivos son irreparables, y la pérdida de la glándula, definitiva (*exige su extirpado total*). Si se aplica el conjuro sobre una glándula en estado normal, esta aumenta de tamaño, o entra en un estado de hiperactividad (*en*

una tiroides, implica crecimiento acelerado; en una salival, hipersalivación; en la pituitaria, poderes PSI; en las mamas, un pecho enorme, etc.).

- 10. Reparación Menor del Sistema Nervioso.** Este conjuro, implica la última esperanza para aquellos que, por daños de combate o accidentes laborales graves, se han quedado paraplégicos, paralíticos o parcialmente inmovilizados, y han perdido la sensibilidad o la motricidad en esas partes dañadas, las cuales ya no responden a los impulsos eléctricos cerebrales o neuronales correctamente, o, sencillamente, ni responden a ellos. Si los daños son masivos, el nervio se reparará, pero la motricidad no se recuperará al 100% (*siempre a discreción del Máster*).

MAGIA DIVINA: EL LEGADO DE LOS DIOSES

La Fe, los milagros divinos y la intervención de criaturas celestiales es una máxima en esta ambientación básica abierta, que trata de reflejar lo más fielmente la sociedad feudal, mezclada con elementos fantásticos, mitológicos y esotéricos propios de la época, sus supersticiones, ritos, leyendas y creencias, basadas en los miedos y la ignorancia de las gentes sencillas, que rondaban una tasa de analfabetismo increíble (*del 95 al 99% de la población total, eran completamente analfabetos, y las escuelas sólo estaban al alcance de los más pudientes, o la alfabetización era escolástica y bastante incompleta en las aldeas y villas más importantes*). Por ello, la Iglesia tiene en este momento el poder absoluto sobre el pensamiento, las artes y las ciencias o el progreso de la civilización, adoptando los avances que no atentan contra la doctrina de la Fe, la cual es inamovible y sus parámetros no deben ser modificados en absoluto. Los fenómenos naturales, sobrenaturales y hasta habituales son explicados desde el prisma de la Teología y la cosmogonía de los padres de la Iglesia, los preceptos enseñados son limitados e inconexos, y los eruditos de la antigüedad, manipulados en sus testimonios para adaptar los textos ancestrales a las tesis modernas del Medievo. La libertad, la sabiduría y la superación personal son virtudes que sólo los señores feudales poseen, los cuales deben asegurar la supremacía de sus territorios y de sus vasallos, los cuales deben a su vez obediencia absoluta a su legítimo señor. Es por ello que los prelados, encargados de dar las misas semanales, recibir las limosnas y predicar entre los ignorantes y los humildes, adapten los preceptos de la Iglesia de tal modo que la autoridad de los jefes militares y feudales no sea discutida en absoluto, pues sus ejércitos son inmensos, y sus caballeros, pueden reducir a cenizas cualquier monasterio en cuestión de días.

Aunque una fracción del Arte en sí mismo, la Clerecía ha adornado las oraciones a los Dioses o el Dios único con cánticos, rituales, homilías y actos simbólicos, los cuales honran a la divinidad y la ponen en contacto con su siervo, el cual se transforma en el instrumento de la Fe. Los Clérigos, necesitan bastante maestría en la Habilidad de **Conocimiento del Reino (Divino)** para comprender los mecanismos necesarios que activan estas oraciones, y la de **Proyección del Reino (Divino)** para poder lanzarlas adecuadamente, aunque no sean del todo conscientes de lo que estén haciendo, sobre todo en el caso de los Hombres comunes. Todos los Clérigos, sean de la raza que sean, empiezan siendo competentes en **una lista** de Oraciones hasta lo que permite su maestría, y el proceso de aprendizaje de cada oración, es el mismo que para la Magia Arcana o Natural: para comprender una homilía, se necesita primero realizar una prueba de **Conocimiento del Reino (Divino)** a **CD 60 + 10 · nivel de la oración**, después, una **CD**

de **Proyección del Reino (Divino)** a **100 + 10 · nivel** de la misma para poder memorizarla y apuntarla en el libro de misas y liturgias personal. Cada día adicional que dedique al estudio de la nueva oración, recibe un bonificador de **+5** a las pruebas pertinentes, pero debe centrarse en ésta, y no en otra distinta. El lanzamiento de oraciones obedece a las mismas reglas universales del Arte y los conjuros de otros reinos mágicos, y gastan PP de la manera habitual. Distinguimos entre varios tipos de oraciones: **Bendiciones, Protecciones, Limpiezas y Exorcismos**.

VÍAS CLERICALES: BENDICIONES

Las Bendiciones, aunque escasas y bastante comunes, son las técnicas de combate y defensa más usadas por los Clérigos, que últimamente se han tenido que ver de nuevo cara a cara con el Mal en estado puro, pero esta vez deben responder a él sin apenas ayuda de las razas antiguas, demasiado mermadas y desgastadas por las guerras del pasado. Sirven para potenciar las maniobras de movimiento, bonificar ciertas Habilidades o Grupos de Habilidades, ayudar a las Salvaciones o cosas similares, pero esto es meramente preventivo, y las leyes del Destino y la Corrupción tienen siempre la última palabra en todo ello. Al final, la voluntad divina puede dar un empujoncito a las leyendas locales para vencer al nigromante de turno, pero siempre la experiencia es más fuerte que todo eso. Y la Fe en la divinidad, por supuesto, que puede mover montañas.

1. **Bendición Profesional.** Esta Bendición, otorga un bonificador de **+20** a una Habilidad concreta, durante un máximo de **10 asaltos** y a un solo objetivo, aunque éste puede resistirse mediante una Salvación Divina a tal procedimiento.
2. **Bendición de Combate.** Esta oración, bonifica una Habilidad de Combate durante un espacio de **10 asaltos**, con un **+20** a la misma, siempre sobre un solo objetivo, aunque pueden aplicarse incrementos (*a la duración o al número de bendecidos, pero no al bonificador*).
3. **Bendición Providencial.** Este conjuro, otorga una bonificación de **+20** durante **10 asaltos** de duración de los efectos, a **una sola Salvación** en concreto, y a una criatura, aunque pueden aplicarse incrementos para aumentar sus efectos.
4. **Bendición General.** Igual que Bendición Profesional, pero para un bonificador temporal a un **Talento**, o Grupo de Habilidades.
5. **Bendición de Movimiento.** Ídem, pero para cualquier maniobra de movimiento.
6. **Bendición Profesional II.** Igual que su versión anterior, pero para una bonificación de **+40** y una duración de **20 asaltos**.
7. **Bendición de Combate II.** Ídem, pero para una Habilidad de Combate.
8. **Bendición Providencial II.** Ídem, pero para una Salvación en concreto.
9. **Bendición General II.** Ídem, pero para un Talento o Grupo de Habilidades.
10. **Bendición de Movimiento II.** Ídem, pero para maniobras de movimiento.

VÍAS CLERICALES: PROTECCIONES

Las agresiones de las criaturas maléficas se han multiplicado por mil en los últimos tiempos, aparecen de la nada o de las profundidades de la tierra, atacando todo lo que encuentran de su interés, arrasando aldeas enteras y llevando la muerte y la desgracia allí donde pisan con sus botas claveteadas, aunque sus siervos desconocen el verdadero alcance de los conflictos a punto de estallar, los Clérigos si son conscientes de la gravedad del asunto, y preparan sus oraciones para hacer frente a unos ejércitos de los Reyes Brujo, más modernos y mejor preparados que hace milenios, cuando fueron derrotados en las batallas de la Edad de Oro, a costa de la decadencia de los pueblos antiguos y muy prósperos antaño, ahora sumidos en la decadencia y la neutralidad respecto a los asuntos terrenales o las guerras de los Hombres comunes. Los poderes oscuros son muchos y variados, pero los seguidores de la Fe poseen las herramientas adecuadas para hacerlos frente y vencer en la disputa.

1. **Protección Física.** El Clérigo lanza una oración sobre la criatura objetivo, otorgándole un bonificador de **+20** a las Salvaciones Físicas realizadas durante los siguientes **10 asaltos**.
2. **Protección Mental.** Igual que la anterior, pero para Salvaciones Mentales.
3. **Protección Esencial.** Ídem, pero para Salvaciones Esenciales.
4. **Protección Divina.** Ídem, pero para Salvaciones Divinas.
5. **Protección Natural.** Ídem, pero para Salvaciones Naturales.
6. **Protección Física II.** Igual que su versión anterior, pero con una bonificación de **+40** y una duración de **20 asaltos**.
7. **Protección Mental II.** Ídem, pero para Salvaciones Mentales.
8. **Protección Esencial II.** Ídem, pero para Salvaciones Esenciales.
9. **Protección Divina II.** Ídem, pero para Salvaciones Divinas.
10. **Protección Natural II.** Ídem, pero para Salvaciones Naturales.

VÍAS CLERICALES: LIMPIEZAS

Las Limpiezas u oraciones de purificación, constituyen el método más eficaz del que dispone el Clérigo para subsanar los perniciosos daños de las auras malignas y las presencias maléficas en un territorio o las vidas de los lugareños, pues la esencia oscura contamina la tierra, el aire y el agua, transformando el entorno y sometiéndolo a terribles cambios y mutaciones, en los que hasta la hierba es venenosa y los árboles, malas imitaciones grotescas de lo que fueran antaño. Las gentes encillas, que dependen en gran medida de los recursos de labranza, pastoreo o tareas del campo, temen enormemente el poder de los brujos y nigromantes, que llenan los sembrados de plagas, impiden el nacimiento de bebés y secuestran a los jóvenes para sus terribles experimentos sacrílegos. Finalmente, sólo las oraciones y la Fe firme pueden acabar con estas manipulaciones, y poner al hechicero entre la espada y la pared.

1. **Detectar Maldiciones.** Esta sencilla oración, actúa como una especie de “radar” ante los focos de nigromancia o magia negra, llevando al Clérigo hasta el punto donde fue

- lanzado el conjuro oscuro, o incluso hasta el que se atrevió a invocar los poderes de las Tinieblas, con un alcance máximo de **20 mts**, y una duración de unos **10 asaltos**.
2. **Limpiar Objeto.** Esta oración, obliga a un **objeto maldito** (es decir, bajo los efectos de una extraña o milenaria maldición de ultratumba), a realizar una Salvación Divina contra la prueba de Bendición del Clérigo, si el objeto no la pasa, entonces queda limpio de todo mal, y sus efectos perjudiciales desaparecen por completo. La Salvación básica de cada objeto, debe consultarse en las **Tablas de Materiales** de los Apéndices.
 3. **Limpiar Persona.** Ídem, pero la persona realiza una Salvación Divina contra el lanzamiento del Clérigo. Puede librar a los héroes de los efectos permanentes de una consunción de CB, o de un conjuro de la Vía de las Maldiciones con total eficacia y precisión.
 4. **Limpiar Escenario.** Ídem, pero para un habitáculo de **50 mts** de largo por **50 mts** de ancho y **50 mts** de alto. El escenario debe pasar una Salvación Divina igualmente, sino, quedará limpio de todo mal, al menos, hasta que la fuente creadora de energía oscura vuelva a "contaminarlo" de nuevo (*algunas mazmorras y mastabas, poseen nódulos de Energía Oscura, los cuales "rellenan" estas habitaciones cada cierto tiempo, para evitar presencias no deseadas*).
 5. **Limpiar Cementerio.** Esta oración, lo que hace es consagrar de nuevo un camposanto sin atenciones clericales, abandonado hace milenios y sin la protección que antaño gozaba de los prelados y cuidadores de sus dependencias y corredores. Los nigromantes buscan con ansiedad estos depósitos de cadáveres gratuitos, donde la fuerza de la Luz se ha desvanecido y ya no hay nadie para reclamar a los familiares fallecidos, levantando sus laboratorios y centros de operaciones ahí mismo. La zona limpiada y obligada a realizar la Salvación Divina, es de **50 mts** de largo por **50 mts** de ancho.
 6. **Detectar Foco.** Esta oración, mucho más precisa que la anterior, permite adivinar, además del punto en donde ha sido lanzado un hechizo oscuro, la naturaleza, Vía maléfica y nivel de éste, así como la información que describe sus efectos y su capacidad de influir sobre la Vida o la Muerte. Tiene un alcance de **40 mts**, y una duración de **20 asaltos**.
 7. **Limpiar Objeto II.** Igual que su versión anterior, pero aplica un penalizador de **-20** a la Salvación del objeto, dificultando aún más que pueda librarse de la limpieza de energías malévolas sobre él.
 8. **Limpiar Persona II.** ídem, pero para personas.
 9. **Limpiar Escenario II.** ídem, pero para escenarios y habitaciones.
 10. **Limpiar Cementerio II.** ídem, pero para camposantos antiguos.

VÍAS CLERICALES: EXORCISMOS

Los Exorcismos, son un mecanismo clerical por el que las criaturas maléficas, no muertas o de naturaleza nigromántica, como las Quimeras o las aberraciones de ultratumba, se ven obligadas a soportar una presión inmensa por parte del poder divino al que el monje o párroco representa, y marcharse del lugar de oración antes de quedar prácticamente inutilizadas, incapaces de defenderse o destruidas en el acto. Las oraciones más potentes, incluso deshacen en cenizas a estos lacayos del Infierno, y el alcance de éstas a nivel de juego no tiene precio, pues llevar un Clérigo en el grupo, implica tener a una fuente de protección ilimitada contra seres de origen cadavérico y gutural, los cuales infestan las mazmorras y subterráneos de grandes enterramientos y ruinas de civilizaciones perdidas, hasta el punto de que las

operaciones de rescate de joyas y tesoros antiguos, requieren casi siempre de la colaboración de estos expertos miembros de la Iglesia, los exorcistas.

1. **Detectar Criaturas.** Esta oración, permite a los usuarios de la Fe canalizar su poder para establecer una conexión psíquica con las fuentes de la malignidad del entorno, detectando las presencias malignas y las criaturas que no emiten emanación de energía alguna, ya que carecen de alma, pero la magia oscura que las creó si emana radiaciones intensas, y eso las delata bastante. El alcance máximo es de **20 mts**, y la duración del conjuro, unos **10 asaltos**. Se pueden usar incrementos a tal efecto.
2. **Mansedumbre.** Esta oración, obliga a la criatura no muerta o nigromántica a realizar una Salvación Divina, que si no pasa, la sume en una especie de trance hipnótico, en el cual es incapaz de atacar, luchar o moverse de manera hostil, el cual dura un máximo de **10 asaltos**, aunque si es movida, manipulada o alterada de alguna forma, despertará inmediatamente del mismo, llegando a atacar al primero que se ponga a tiro.
3. **Orden Imperiosa.** Esta oración, mucho más agresiva que la anterior, ordena a la criatura que se marche del lugar, obligándola a pasar una Salvación Divina en el momento que, de no ser vencida, sumirá a la criatura en un estado tal de miedo y pavor, que se verá impelida a huir hacia la habitación más cercana, o evitar a toda costa la presencia del Clérigo y sus aliados. Sus efectos duran **10 asaltos**, aunque si la criatura es movida o atacada, saldrá inmediatamente del trance, y estará capacitada para atacar y defenderse con normalidad, o de usar poderes sobrenaturales si los posee.
4. **Orden Clerical.** Esta oración, deja a la criatura tan asustada y desprotegida que, aunque sea atacada o movida de alguna manera, no podrá reaccionar hasta que pase la Salvación adecuada, aunque tiene derecho a una cada vez que sufre una agresión o los efectos de algún agente externo, para intentar librarse de sus efectos. De no ser así, hasta pasados **10 asaltos**, el zombi o no muerto no puede actuar o moverse de manera natural, y tenderá a huir del Clérigo y de sus aliados.
5. **Orden Divina.** Esta es la versión más potente de todas, una oración que trata de devolver a los difuntos a su descanso eterno, obligándoles a pasar una Salvación Divina definitiva, que, de no ser pasada, les causa un daño de **20 Puntos de Golpe** por cada fallo sacado en la prueba, y sus efectos duran unos **10 asaltos**. Además, cada vez que fallen, huirán y serán incapaces de moverse de manera normal, defenderse o atacar y usar sus poderes.
6. **Detectar Criaturas II.** Igual que su versión anterior, pero informa acerca del tipo de criatura, sus poderes y su naturaleza mágica o no, pero no de sus puntos débiles y la mejor manera de combatirla. Tiene un alcance de **40 mts**, y dura unos **20 asaltos**.
7. **Mansedumbre II.** Igual que su versión anterior, pero para **dos criaturas** y una duración de **20 asaltos**.
8. **Orden Imperiosa II.** Ídem, pero para **dos criaturas** y una duración de **20 asaltos**.
9. **Orden Clerical II.** Ídem, pero para **dos criaturas** y una duración de **20 asaltos**.
10. **Orden Divina.** Ídem.

MENTALISMO: EL PODER DE LOS ANTIGUOS

Nadie sabe realmente cuál es el origen de este poder ancestral, ni siquiera si los pueblos y razas de la Edad de Oro poseían mentalistas entre sus filas de hechiceros o Magos, pero está claro que cualquier usuario de las capacidades PSI es una poderosa criatura, capaz de vencer a los entes más preparados sin mover uno sólo de sus músculos, controlar las mentes de los débiles de voluntad o levantar grandes pesos sin apenas esfuerzo, levitar e incluso provocar incendios o sofocarlos con un simple deseo o una orden de su cerebro. Las leyendas hablan de una raza ancestral ya desaparecida, cuya sangre se mezcló con la de los Hombres, y dio origen a los mentalistas actuales, pero eso no explicaría por qué hay mentalistas Elfos, Enanos e incluso Silfos, y los Medianos no se quedan atrás. Lo cierto es que los practicantes de este aspecto del Arte, poseen maestros, escuelas secretas y hasta academias de entrenamiento especial y captación de nuevos miembros, pero operan al margen de la ley y temen enormemente el poder de la Iglesia, que suele reclutarlos bajo falsas acusaciones de herejía, para después usarlos como armas psíquicas contra nigromantes y criaturas sobrenaturales peligrosas. Un psíquico no domina ampliamente todas las disciplinas, debe entrenarse concienzudamente en los aspectos de su potencial latente, ya sea recibiendo instrucción, o descubriendo esos por sí mismo.

El poder PSI se mide por una Habilidad llamada **Conocimiento del Reino (Mentalismo)**, y es la capacidad de usar esa canalización de la voluntad, la cual comienza siendo igual al modificador de la CB de **Autocontrol**. Las disciplinas en las que se divide este aspecto del Arte, son las siguientes: **Telequinesis, Telepatía, Piroquinesis, Control Mental, Curación Mental, Salvaguarda Mental, Detección Mental, Mejora Física y Manipulación Elemental**. Los maestros “escanean” a sus futuros alumnos mediante el uso de su propia habilidad de Detección Mental, y enseñan a los mismos **una lista**, en la cual serán competentes desde su más tierna infancia, o en la adolescencia, la edad más adecuada para iniciarse en esta profesión psíquica (aunque no existe el arquetipo de Mentalista, pero ya lo sacaremos más adelante), aunque también se necesita tener alguna clase de **trastorno psíquico**, que es lo que normalmente despierta la actividad paranormal, o alguna variante de fobia o trauma infantil, una experiencia lo bastante fuerte como para abrir las puertas de esta canalización, aunque los psíquicos se abstienen de entrenar a los psicópatas o paranoides, esquizoides y enfermos de dolencias realmente graves, he aquí que el escaneo es una herramienta fundamental para evitar caer en errores irreparables. Se han dado casos de psicópatas con poderes incendiarios o telequinéticos, y aún peor, estas pesadillas anti naturales son el peor enemigo de los psíquicos, pues las gentes sencillas y la propia Iglesia tienden a meter a todos en el mismo saco, y por ello, los activistas del Mentalismo cazan sin piedad a los psíquicos malvados, poniéndolos a buen recaudo o en manos de la Inquisición, para que tengan su merecido.

La mejora de los poderes PSI es una tarea realmente ardua, y un maestro sólo puede enseñar las disciplinas que él mismo domina, hasta el nivel que el instructor puede soportar. Si el discípulo quiere superar al maestro, debe arriesgarse a “romper” las barreras del poder psíquico, realizando una Salvación Mental contra la CD de dificultad del conjuro mentalista a adquirir, aunque también se debe ser competente en esa lista, marcada por una prueba de **Conocimiento del Reino (Mentalismo)** a $60 + 10 \cdot \text{nivel}$ del hechizo a aprender, y si la supera, debe realizar otra prueba de **Proyección del Reino (Mentalismo)** a $CD\ 100 + 10 \cdot \text{nivel}$ del conjuro para lanzarlo o dominarlo por primera vez, lo cual indicará que ya es competente con él. Cada día que se dedique al nuevo hechizo de estudio y entrenamiento, conseguirá un

bonificador de **+5** adicional, pero debe estar centrado en él y en otro distinto. Sino hace esto, los beneficios de las bonificaciones adicionales desaparecerán por completo, y deberá empezar de nuevo.

VÍAS MENTALES: TELEQUINESIS

Aunque es el poder más clásico y fácil de detectar por los sentidos, la Telequinesis es bastante poderosa y tentadora, pues pone al servicio del lanzador de conjuros un potencial incrementado con el nivel de maestría, y capaz de derrotar a los adversarios más experimentados sin apenas un gesto de la mano. Por ello, la Corrupción se puede cebar rápidamente en estos maestros PSI, que prefieren sacar su poder cuando la ocasión es desesperada, o anda en juego la vida de inocentes, o la suya propia, entonces sí es lícito usar todo su saber con las capacidades latentes de la mente mortal.

1. **Romper Gravedad.** Este es el conjuro necesario para poder realizar cualquier manipulación PSI de Telequinesis sobre objetos o personas, e imbuye al objeto o a la criatura de energía espiritual, para después poner en marcha los mecanismos adecuados. El incremento es de **10 kgs** como masa máxima, con una duración de unos **10 asaltos**.
2. **Mover Objeto.** La capacidad de influir en la masa de los cuerpos sólidos, es una habilidad que requiere de ciertos preparativos especiales, como “imbuir” mediante el conjuro de Romper Gravedad la masa adecuada. Este hechizo, lo que hace es, aprovechando los efectos de esta manipulación, alterar la posición del cuerpo en el Espacio, a una velocidad de **10 mts/segundo**, o lo que es equivalente, unos **30 kmts/hora** (como un Hombre corriendo a velocidad normal). Sus efectos duran unos **10 asaltos**, aunque pueden usarse más incrementos para aumentar su duración. Si se usa un objeto para golpear con él, se usa la Tabla de Ataques Contundentes, y el Mentalista usa su Proyección PSI como puntuación de Ataque activa.
3. **Evitar Caída.** Igual que el anterior conjuro, pero el Mentalista imbuye su propio cuerpo primero (*aunque puede haberse preparado con anterioridad*) o el de otra criatura, reduciendo la aceleración de la gravedad en **-10 mts/segundo**, algo que evita un fuerte impacto contra el pavimento o el suelo sobre el que se va a aterrizar. Aunque no es una forma de vuelo, sí es usada por los ladrones de tumbas y algunos especialistas para dar forma a sus fugas y sus intrusiones de la propiedad privada. Algunos grandes exploradores, dependen en gran medida de esta lista, pues puede salvarles la vida en multitud de ocasiones.
4. **Golpe Telequinético.** Este potente conjuro, necesita primero que el Mentalista se haya imbuido a sí mismo, transformándose en una auténtica fuente de lanzamientos PSI, y usa su **Proyección PSI** para “golpear” a los objetivos que tenga a su alcance, con un incremento de **10 mts**, y éstos deben realizar una Salvación de Reflejos, que, de no ser pasada, se convierte en una agresión en la Tabla de Ataques Contundentes.
5. **Salto Telequinético.** Esta poderosa variante del hechizo de Evitar Caída, necesita que el Mentalista se haya imbuido primero en el conjuro de Romper Gravedad, y después, realizar un lanzamiento PSI para, tras realizar un salto con carrera (*o sin ella*), catapultarse a una distancia adicional de **10 mts** por incremento utilizado en él (*mas los 8 mts que un humano normal puede alcanzar en un salto a distancia, y el 1'5 mts*

que llega en el de altura). Eso quiere decir que un Mentalista puede cubrir distancias imposibles para los simples mortales, y, aunque no es un vuelo plenamente concebido, se acerca mucho al concepto como tal.

6. **Romper Gravedad II.** Versión más potente del anterior, con un incremento de **20 kgs** y una duración de **20 asaltos** por uso de la habilidad para imbuir un cuerpo sólido.
7. **Mover Objeto II.** Ídem, pero para una velocidad de **20 mts/segundo** y una duración de **20 asaltos**.
8. **Evitar Caída II.** Ídem, pero para una deceleración de **-20 mts/segundo**.
9. **Golpe Telequinético II.** Ídem, pero para incrementos de **20 mts**.
10. **Salto Telequinético II.** Ídem, pero para incrementos de **20 mts**.

VÍAS MENTALES: TELEPATÍA

La habilidad para penetrar en las mentes de otras personas, o la llamada telepatía, es un arte PSI bastante problemático, pues significa e implica mucha responsabilidad por parte del maestro que lo utiliza. Secretos de Estado, pensamientos íntimos, proyectos profesionales, intrigas, deseos, esperanzas, anhelos, sentimientos escondidos, nada se escapa al poder de la telemetría, y eso es una intromisión seria en la intimidad de las personas y las criaturas con libertad de elección. Algunos Mentalistas télépatas son espías de organizaciones secretas y profesionales, que velan por la seguridad y el orden, pero algunos psíquicos con ambición desmedida, pueden realizar grandes operaciones en la clandestinidad, pues nadie se percataría activamente de que le están leyendo el pensamiento, nadie salvo otro Mentalista (*que posea a su vez la Vía de Detección PSI*). Además, un Mentalista en combate puede anticiparse perfectamente a los movimientos de su oponente, aunque debe hacerlo como una **acción estándar**, y esperar al turno del mismo, guardándose otra, para contestar con una **acción apresurada**.

1. **Romper Resistencias.** Primero, para que la conexión telepática sea eficaz, el Mentalista debe enviar un "mensaje de entrada" al sujeto de la misma, el cual realiza una Salvación Mental para resistirse a ella. Si el sujeto es consciente del contacto telepático y no se quiere resistir a él, entonces el Mentalista abre el canal de comunicación y sus efectos duran unos **10 asaltos** por incremento utilizado, y un alcance de **10 mts**.
2. **Comunicación Mental.** Después de usar Romper Resistencias, el Mentalista puede, con un alcance máximo de **10 mts** por incremento, establecer una comunicación telepática perfecta entre el objetivo y él mismo, lo que implica un "canal cerrado" en el que pocos o nadie pueden entrar, salvo las criaturas sobrenaturales y dotadas para la telemetría natural. Sus efectos duran **10 asaltos**, y se pueden usar incrementos para aumentar la duración o los efectos de este hechizo, o el **número de objetivos** a afectar (*aunque primero se deben romper resistencias mentales*).
3. **Lectura Mental.** Este conjuro funciona igual que el anterior, sólo que la función es bien distinta, ya que el Mentalista tan sólo "escucha" los pensamientos de su objetivo, y los percibe con total precisión, aunque su alcance es limitado, sólo de **10 mts** por incremento. Al aumentar la distancia, se dificulta cada vez más esta lectura, y se imponen penalizadores a la Proyección PSI (*esto se arregla usando más incrementos*), los efectos pasan al cabo de **10 asaltos**.

4. **Barrera Mental.** Este sortilegio, es un lanzamiento que levanta una especie de "barrera PSI" contra los tele metristas del entorno, impidiendo que la psique del Mentalista sea sondeada, escaneada o leída sin permiso del mismo, y funciona de manera pasiva, sumando a las Salvaciones Mentales un bonificador de **+20** durante un espacio de **20 minutos**, aunque sus efectos se pueden aumentar usando más incrementos (*estos tan sólo alargan la duración, no suman más bonificador*). Sólo funciona para los fenómenos relacionados con la Telepatía.
5. **Transmisión Mental.** Aunque este hechizo funciona igual que el de Comunicación Mental, éste es más complejo y completo, pues transmite al objetivo datos visuales y sonoros procedentes de la memoria del propio Mentalista, de sus recuerdos o experiencias vitales, aunque pueden venir también de sueños, fantasías o manipulaciones del propio lanzador de conjuros. Aunque el sujeto del hechizo puede resistirse a las imágenes y los datos con una Salvación Mental, la duración del conjuro será la misma, de **10 asaltos**, y con un alcance de **10 mts** por incremento utilizado.
6. **Romper Resistencias II.** Igual que su versión anterior, pero añade a la Salvación Mental del objetivo un penalizador de **-20** adicional. Sus efectos duran unos **20 asaltos**, tras los cuales, tiene derecho a nuevas salvaciones. El alcance es de **10 mts** por incremento utilizado.
7. **Comunicación Mental II.** Igual que su versión anterior, pero para un alcance de **20 mts** y una duración de **20 asaltos**.
8. **Lectura Mental II.** Ídem.
9. **Barrera Mental II.** Ídem.
10. **Transmisión Mental II.** Ídem.

VÍAS MENTALES: PIROQUINESIS

Este es un arte del Mentalismo bastante conflictivo, pues lleva al sujeto a manipular las óxido reducciones ambientales a voluntad, y provocar incendios controlados (y a veces, fuera de control) que causan daños materiales y humanoides bastante elevados. El poder disponible a los piroquinéticos es muy elevado, pueden destruir en poco tiempo muchas posesiones materiales, edificios y efectivos militares, maquinaria de asedio o cuarteles de tropa, o arrasar aldeas enteras en cuestión de minutos. Por ello, los maestros mentalistas vigilan de cerca a los discípulos con este talento, pues la Corrupción puede hacer mella en ellos fácilmente, y conducirlos al sendero de las Tinieblas.

1. **Encender Combustión.** Para que este hechizo tenga lugar, primero debe haber bastante oxígeno en el ambiente, y un punto combustible con el que iniciar la actividad ígnea. A continuación, el mentalista debe concentrarse en el material incendiario, como una antorcha, velo o lámpara de aceite, y ésta se encenderá sola, de manera antinatural, aunque también vale la hojarasca seca y la leña, pero ésta arde peor. Sin este conjuro, ninguna Piroquinesis puede tener lugar... las probabilidades de encendido, son del 40%.
2. **Extender Combustión.** Este lanzamiento, lo que hace es asegurar que el fuego iniciado se crezca de manera adecuada, al ritmo de **1m/asalto** y alcance el material inflamable al ritmo marcado, extendiéndose y transformándose en un incendio en toda regla.

Usado contra las llamas, las puede desviar durante un tiempo limitado lejos del alcance de las víctimas potenciales de una deflagración. Dura unos **10 asaltos**.

3. **Inflamar**. Este conjuro, es un hechizo ofensivo bastante peligroso, pues proyecta, con la ayuda de Encender Combustión, un ataque ígneo de Rayo sobre el objetivo, usando la Proyección PSI como puntuación de Ataque, contra una Salvación de Reflejos del mismo. Si lo alcanza, provoca un Ataque de Proyectil, y si es Impacto Crítico, entonces, un daño en la Tabla de Críticos por Quemaduras. Se puede usar sobre objetos y edificios.
4. **Protección Contra el Fuego**. Este encantamiento, permite obtener una bonificación especial de **+20** a las Salvaciones realizadas contra este arte PSI, y contra los incendios y deflagraciones mundanales o no mágicas. Sus efectos duran unos **10 asaltos**.
5. **Sofocar Incendio**. Este conjuro, permite apagar literalmente las llamas que estén cebándose en un material inflamable, estructura o edificio incendiado, y terminar con él en determinadas zonas, aunque las que no estén controladas del todo, pueden volver enseguida a su actividad normal y su proceso de reducción. El alcance es de **10 mts** por incremento, y apaga **1m²/asalto**, aunque sus efectos duran tan sólo nos **10 asaltos**.
6. **Encender Combustión II**. Igual que su versión anterior, pero con una probabilidad del **60%**.
7. **Extender Combustión II**. Igual que su versión anterior, pero para una velocidad de **2 mts/asalto** y una duración de **20 asaltos** por incremento utilizado.
8. **Inflamar II**. Ídem, pero con una bonificación de **+20** a la Proyección PSI.
9. **Protección Contra el Fuego II**. Ídem, pero para una bonificación de **+40** y una duración de **20 asaltos**.
10. **Sofocar Incendio II**. Ídem, pero para un alcance de **20 mts**, una velocidad de **2m²/asalto** y una duración de **20 asaltos**.

VÍAS MENTALES: CONTROL MENTAL

Aunque los Mentalistas conocen y usan con profusión el Control Mental, sus escuelas tienen ciertas prohibiciones acerca de las utilidades de este arte, y penalizan gravemente a todo alumno que utilice sus poderes para alterar el comportamiento normal de las personas, o manipule la mente de otros en su beneficio y afán de lucro o posición social. Pero la realidad es bastante compleja, pues algunos maestros mentalistas trabajan para la seguridad nacional como espías y potenciales agentes de inteligencia, manipulando a su antojo a otros para realizar tareas arriesgadas, obligarles a aquello que no quieren hacer o incluso eliminarles provocando su suicidio, o cosas más siniestras. Aun así, la Corrupción se cobra tributo en todos aquellos que abusan de sus poderes, y los verdaderos expertos permanecen en el anonimato y el olvido.

1. **Romper Defensas**. Sin este lanzamiento sobre la mente objetivo, el mentalista no podría penetrar en las psiques de sus futuras criaturas manipuladas, y las someten a una "brecha psíquica", buscando sus puntos débiles y abriendo las puertas de la mente por donde pocos se atreven a entrar... aunque el sujeto tiene derecho a una Salvación Mental, en los siguientes **10 asaltos** no podrá realizar ninguna más, con un alcance

máximo de **10 mts**, aunque las órdenes mentales demasiado contrarias a la naturaleza del mismo, permiten realizar otras Salvaciones adicionales por asalto.

2. **Cambiar Percepción.** Este sencillo hechizo, altera las percepciones de un individuo, cambiándolas por otras más adecuadas al hechicero, aunque las pretensiones de éste pueden verse trastocadas, ya que si el engaño está demasiado en contra de las ideas o creencias del objetivo, este tendrá derecho a una Salvación Mental con un bonificador adicional de +20, en caso contrario, la ilusión puede durar un máximo de **10 asaltos**. El alcance es de **10 mts** por incremento utilizado.
3. **Cambiar Pensamientos.** Igual que el anterior, pero para crear pensamientos artificiales diseñados por el lanzador, aunque si son muy opuestos a las ideas, creencias o educación del objetivo, obtiene un bonificador de +20 para realizar una Salvación Mental adicional.
4. **Cambiar Movimiento.** Igual que el anterior, sólo que el Mentalista toma temporalmente el control de la motricidad del objetivo, obligándole a cambiar completamente una **acción estándar**, aunque, si está en contra de sus credos, creencias o educación, tendrá derecho a una Salvación Mental, con un bonificador adicional de +20. No tiene duración, al igual que los demás conjuros de esta lista, aunque se pueden usar incrementos para objetivos adicionales o acciones adicionales. Tiene un alcance de **10 mts**.
5. **Control Temporal.** Este potente conjuro, permite al Mentalista tomar el control absoluto de una criatura durante **tres asaltos** por incremento utilizado, aunque si el psíquico la utiliza contra sus credos, creencias o educación, tiene derecho a una Salvación Mental, con un bonificador de +20. El alcance es de **10 mts** por incremento utilizado.
6. **Romper Defensas II.** Igual que su versión anterior, pero el objetivo tiene un penalizador de **-20** a su Salvación Mental, y la duración es de **20 asaltos**. El alcance aumenta a **20 mts** por incremento utilizado.
7. **Cambiar Percepción II.** Igual que su versión anterior, pero para una duración de **20 asaltos**, un alcance de **20 mts** y sin derecho a bonificador en la Salvación.
8. **Cambiar Pensamientos.** Ídem.
9. **Cambiar Movimiento.** Ídem.
10. **Control Temporal II.** Ídem, pero para **seis asaltos** de manipulación.

VÍAS MENTALES: CURACIÓN MENTAL

Los Mentalistas, son una escuela mágica o esotérica muy versada en la manipulación de los aspectos fundamentales de la realidad, y, aunque comparten terminologías y métodos con los Magos clásicos, sus aplicaciones son completamente distintas. Este es el caso de la Curación Mental, una antiquísima disciplina que algunos Druidas y chamanes élficos dominan por completo, pues los métodos médicos o quirúrgicos en medio del bosque son bastante reducidos, y las condiciones ambientales, algo adversas. Aun así, los curanderos mentalistas siguen siendo mejor opción que los cirujanos sopladores del Medievo, y salvan más vidas que los anteriores, que llenan los cementerios de los pacientes mal curados de los hospitales de caridad y los campamentos militares.

1. **Detectar Dolencia.** Igual que cualquier hechizo de sondeo arcano, éste se proyecta sobre el cuerpo del paciente (*o el del propio Mentalista*), informando al psíquico de las posibles dolencias, traumatismos o enfermedades que el mismo posee, obteniendo posteriormente un bonificador de **+20** a cualquier prueba realizada con la Habilidad asociada. El sondeo dura unos **10 asaltos** como máximo, aunque pueden aplicarse incrementos.
2. **Protección Contra las Infecciones.** Este conjuro otorga un bonificador de **+20** a todas las Salvaciones Físicas realizadas contra procesos febriles o infecciosos (*tanto internos como externos*) en un margen de **una hora**. Ideal para evitar los fenómenos derivados de heridas expuestas o llagas y pústulas abiertas.
3. **Protección Contra la Enfermedad.** Este lanzamiento PSI, otorga una bonificación adicional de **+20** a todas las Salvaciones Físicas realizadas contra enfermedades o procesos virulentos en un espacio de **una hora**, como por ejemplo, frente a un contingente de apestados, leprosos o enfermos de paludismo. También ayuda a los pacientes a restablecerse antes de sus convalecencias, o al menos, a darles unos minutos de alivio.
4. **Cerrar Hemorragias.** Este conjuro, permite cerrar completamente exposiciones o pérdidas de plasma sanguíneo graves, las cuales tengan una velocidad máxima de **10 Puntos de Golpe/asalto**. Si el paciente realiza ejercicios violentos, movimientos bruscos o esfuerzos grandes, la herida se abrirá de nuevo, y será necesario empezar de nuevo el proceso curativo.
5. **Reparación Menor.** Este potente lanzamiento, permite al Mentalista unir huesos, músculos o tejidos abiertos y reparar órganos, pero a una velocidad de **1 cm³** por aplicación. No se pueden realizar nuevas aplicaciones hasta pasadas **ocho horas**, y esto implica que el procedimiento es lento, penoso y bastante arduo para el psíquico, que puede correr el riesgo de equivocarse y unir partes erróneas, las cuales han de ser removidas mediante cirugía o un lanzamiento abjurador. Es necesario tener activo Detectar Dolencia para sondear adecuadamente el interior del paciente, o cualquier conjuro que permita los mismos efectos.
6. **Detectar Dolencia II.** Igual que su versión anterior, pero informa acerca de la dolencia, su origen y tratamiento más adecuado, otorgando un bonificador de **+40** a las pruebas de Habilidades relacionadas con el Grupo de Cirugía y Medicina aplicadas posteriormente. Dura unos **20 asaltos**.
7. **Protección Contra las Infecciones II.** Igual que su versión anterior, pero con una bonificación de **+40** y para **dos horas** de duración.
8. **Protección Contra las Enfermedades II.** Ídem.
9. **Cerrar Hemorragias II.** Igual que su versión anterior, pero para una velocidad de **20 Puntos de Golpe/asalto** como máximo y las mismas reglas para el restablecimiento del paciente.
10. **Reparación Mayor.** Igual que Reparación Menor, pero para **5 cm³** de tejidos a reconstruir. La pérdida de órganos vitales o su destrucción masiva, impide la aplicación correcta de este conjuro, y requiere de métodos arcanos superiores (*que no están descritos en este manual*).

VÍAS MENTALES: SALVAGUARDA MENTAL

Los expertos en Mentalismo conocen bien este arte, que impide en gran medida los efectos de los psíquicos malvados, pero también los ataques arcanos, físicos o sobrenaturales,

permitiendo al usuario PSI salvar la vida frente a los desafíos superiores a la media, o criaturas sobrenaturales demasiado poderosas como para salir indemne de un enfrentamiento con ellas. La creación de barreras de fuerza, escudos corporales o protecciones psíquicas, permite al Mentalista ser como una tortuga blindada frente a los agentes exteriores, y salvar vidas inocentes, o las de sus compañeros de aventuras.

1. **Crear Nódulo.** Este conjuro, es fundamental para “activar” los hechizos restantes de esta lista, y modificar el entorno o el ambiente y permitirse manipular con la mente las leyes físicas. Dura unos **10 asaltos**, y tiene un alcance de **10 mts** por incremento utilizado.
2. **Escudo Mental.** El psíquico lanza sobre sí mismo o una criatura aliada una densificación del aire o la energía circundante, creando un escudo psíquico invisible en torno a su brazo, que bonifica igual que una **rodela** (ver descripción en el apartado de reglamento correspondiente, y las bonificaciones que otorga). Dura unos **10 asaltos** como máximo, y no otorga penalizadores, como los blindajes terrenales.
3. **Armadura Mental.** Este hechizo, funciona exactamente igual que el anterior, sólo que envuelve al psíquico o a una criatura aliada en una **TA 4** de armadura invisible, que no produce penalizador alguno (*es intangible, caramba*), y otorga los mismos beneficios que una protección de las mismas características. Usada en combinación con otros recubrimientos, siempre se aplica el bonificador más alto de los dos. Dura unos **10 asaltos**.
4. **Protección Mental.** Este hechizo, bonifica cualquier Salvación a elección del Mentalista con un **+20** durante **10 asaltos**, y puede usarse sobre criaturas aliadas.
5. **Barrera Menor.** Este hechizo, ideal para bloquear hechizos de área o ataques masivos, crea una barrera de **10 mts** de largo, por **3 mts** de ancho y **cinco** de alto, la cual posee una **TA 5** natural de resistencia y **200 Puntos de Golpe** antes de ser destruida, llegando a defenderse con la bonificación de Proyección PSI del Mentalista, aunque puede dejarla fija sin más, evitando todo ataque hasta que es disuelta o destruida por completo. Dura unos **10 asaltos**.
6. **Crear Nódulo II.** Igual que su versión anterior, pero con una duración de **20 asaltos** y un alcance de **20 mts**.
7. **Escudo Mental II.** Ídem, pero para una duración de **20 asaltos**, y una protección similar a un **escudo oval** a todos los efectos.
8. **Armadura Mental II.** Ídem, pero para una **TA 6** y una duración de **20 asaltos**.
9. **Protección Mental II.** Ídem, pero para una bonificación de **+40** y una duración máxima de **20 asaltos**.
10. **Barrera Mayor.** Ídem, pero para una **TA 6**, **400 Puntos de Golpe** y unos **20 asaltos** de duración.

VÍAS MENTALES: DETECCIÓN MENTAL

Esta Vía psíquica, es la más utilizada por los tele metristas para “escanear” a individuos con matrices PSI, o con trastornos emocionales y traumas infantiles, desencadenantes claros del poder sobrenatural es estos especialistas. Además, también detecta otra clase de actividad paranormal, como las auras mágicas, divinas o naturales de los Druidas, Magos y demás usuarios del Arte, proporcionando la información adecuada acerca de ellos, el alcance de sus

poderes y el potencial que late en su interior. Muchos agentes de la Inquisición poseen esta disciplina, pues permite localizar hechiceros sin apenas perturbaciones y sin cometer errores graves entre la población civil.

1. **Abrir Escaneo.** Este conjuro, es una matriz **indispensable** para comenzar con cualquier detección PSI, pues inicia una frecuencia cerebral determinada, la cual "sensibiliza" al Mentalista para realizar sondeos entre la población, en busca de fuentes de energía, psíquicos, criaturas sobrenaturales, etc. Tiene un alcance máximo de **10 mts** por incremento, y una duración de **10 asaltos**.
2. **Detectar Presencia.** Este sencillo hechizo, permite al psíquico distinguir al objetivo deseado entre una turba inmensa de almas mortales, buscar a un ladrón oculto sin problemas o percatarse de un individuo especial en medio de una masa de gente considerable, como un edificio público o un castillo feudal. Su alcance y duración es idéntica al anterior.
3. **Detectar Matrices.** Ídem, pero el escaneo se concentra en la búsqueda de psíquicos, o usuarios de los talentos PSI.
4. **Detectar Magia.** Ídem, pero para objetos mágicos, criaturas o lanzadores de conjuros arcanos.
5. **Detectar Divino.** Ídem, pero para cualquier clase de Magia Divina o Natural (*tienen una naturaleza muy parecida, aunque credos muy diferentes*).
6. **Abrir Escaneo II.** Igual que su versión anterior, pero para un alcance de **20 mts** y una duración de **20 asaltos** por incremento.
7. **Detectar Presencia II.** Ídem, pero para más duración y otorga información confidencial acerca de la naturaleza, intenciones y posibles Habilidades profesionales del sujeto.
8. **Detectar Matrices II.** Ídem.
9. **Detectar Magia II.** Ídem.
10. **Detectar Divino II.** Ídem.

VÍAS MENTALES: MEJORA FÍSICA

Las técnicas de los especialistas psiónicos pueden realizar grandes mejoras en la naturaleza de sus manipulaciones, alterando el entorno a su antojo por tiempo limitado, pero algunos Mentalistas van más allá, y enfocan su proyección a su propio cuerpo, o al de otras criaturas aliadas, consiguiendo romper las barreras físicas normales y transfiriendo un poder inmenso a sus maniobras de movimiento, CB, puntuaciones de Ataque o Habilidades, al alterar su metabolismo por tiempo limitado, consiguiendo llegar adonde normalmente no pueden llegar. Aun así, este poder tiene sus limitaciones, y ni el avance de la edad ni las enfermedades crónicas pueden ser burlados por los especialistas del control corporal, aunque siguen siendo realmente espectaculares.

1. **Conexión Metabólica.** Este hechizo, es **indispensable** para realizar las proezas físicas detalladas a continuación, y establecer un canal abierto entre la actividad PSI del psíquico y su cuerpo, o el cuerpo de la criatura a mejorar. Si el que recibe el canal no

quiere ser “mejorado” puede realizar una Salvación Mental, con un bonificador adicional de +20.

2. **Aumento de Resistencias.** Este hechizo, muy parecido a otros de la misma naturaleza, bonifica con un **+20** durante **10 asaltos** cualquier Salvación a realizar en el espacio deseado por el Mentalista, y puede aplicarse sobre criaturas distintas. Los incrementos sólo aumentan el tiempo de duración, y debe elegirse la Salvación a bonificar justo antes del lanzamiento.
3. **Aumento de BO.** Este hechizo, se comporta de igual manera, pero para las puntuaciones de Ataque. Hay que elegir en cada lanzamiento la Habilidad de combate que se quiere modificar. Dura tan sólo **10 asaltos**.
4. **Aumento de Defensa.** Ídem, pero para las puntuaciones de Defensa.
5. **Aumento de CB.** Este conjuro, es un método espectacular para mejorar el potencial físico de cualquier héroe, pues añade temporalmente **20 puntos a la CB** elegida antes del lanzamiento, el equivalente a un bonificador de **+10** adicional a la misma, con todo lo que ello implica en las Habilidades o Generalidades relacionadas, pero por espacio límite de **10 asaltos**.
6. **Conexión Metabólica II.** Igual que su versión anterior, pero para un alcance de **20 mts** de radio y una duración de **20 asaltos**.
7. **Aumento de Resistencias II.** Ídem, pero para una bonificación de **+40** y una duración de **20 asaltos**.
8. **Aumento de BO II.** Ídem.
9. **Aumento de Defensa II.** Ídem.
10. **Aumento de CB II.** Ídem, pero para una bonificación a la CB de **40 puntos** adicionales (*un +20 de bonificador relacionado*).

VÍAS MENTALES: MANIPULACIÓN ELEMENTAL

Quizá sea la menos conocida de las especialidades PSI usada por los maestros de las academias mentalistas, pero los registros históricos hablan de psíquicos capaces de manipular los Elementos (*Aire, Agua, Tierra y Fuego*), alterarlos, sustituir uno por otro o maravillas aún más alucinantes, como transformar su cuerpo en una masa de un elemento en particular. Pero también oculta un peligro letal: los alumnos con esta capacidad, pueden perder fácilmente el control de sus poderes, enloquecer y transformarse en criaturas sobrenaturales, bestias elementales instintivas y primigenias, como si la demencia latente en su interior le llevara a un camino sin retorno hacia la Corrupción y las Tinieblas. Por ello, los activistas de esta Vía, la utilizan tan sólo en caso de extrema necesidad...

1. **Romper Equilibrio.** Este potente conjuro, es un foco canalizador de la Proyección PSI hacia la materia sólida, alterando su naturaleza elemental y adecuándola a los caprichos del Mentalista, pero sólo por tiempo limitado, al cabo del cual regresa a su estado anterior. Sólo se puede “imbuir” un máximo de **10 kgs** de masa por incremento, con un alcance de **10 mts** y una duración de unos **10 asaltos**.
2. **Detección Elemental.** Este lanzamiento, permite al psíquico “escanear” un objeto o elemento para comprobar su composición elemental (*aire, agua, tierra o fuego*) exacta, y determinar cuáles son las proporciones de cada uno de ellos presentes en él.

Sus efectos duran unos **10 asaltos**, y puede servir para detectar criaturas elementales atadas o presentes en objetos del Equipo de alguna criatura.

3. **Manipulación Elemental.** Este encantamiento, modifica a voluntad la composición elemental de un objeto o masa determinado de hasta **10 kgs**, transformándolo en una expresión pura de cualquier elemento (*por ejemplo, puede transformar una vara de madera en aire, agua, fuego o piedra a todos los efectos*) por espacio de **10 asaltos**. El DJ decide cuáles son las consecuencias de esta manipulación. Puede aplicarse sobre personas, animales o cosas (*y se comportarán como un Elemental estándar a todos los efectos*).
4. **Ataque Elemental.** Este hechizo, permite al psíquico o tele metrista lanzar un ataque de Rayo Elemental puro, que usa la Proyección PSI del hechicero para puntuar en la Tabla de Proyectiles si causa Impacto, y en la Tabla de Críticos correspondiente al Impacto Crítico (esto se deduce del daño absorbido por la TA).
5. **Barrera Elemental.** Este conjuro, crea una barrera elemental pura (*aire, agua, tierra o fuego*), la cual posee un largo de **10 mts**, un ancho de **3 mts** y un alto de **5 mts**, se defiende con la Proyección PSI del Mentalista y una **TA 4**, así como **200 Puntos de Golpe** antes de caer. Cruzar la barrera elemental (*menos la de Tierra, que es imposible a menos que caves*) implica llevarse un Impacto en la Tabla de Ataque correspondiente. Dura unos **10 asaltos**.
6. **Romper Equilibrio II.** Igual que su versión anterior, pero para una masa de **20 kgs**, una duración de **20 asaltos** y un alcance de **20 mts**.
7. **Detección Elemental II.** Ídem, pero para una masa de **20 kgs** por incremento y una duración de **20 asaltos**.
8. **Manipulación Elemental II.** Ídem, pero para una masa de **20 kgs** por incremento y una duración de **20 asaltos**.
9. **Ataque Elemental II.** Igual que el anterior, pero con una penalización de **-20** a las Salvaciones o Defensa del objetivo.
10. **Barrera Elemental II.** Igual que su versión anterior, pero para una **TA 6**, una duración de **20 asaltos** y **400 Puntos de Golpe**.

CANCIONES DEL BARDO: EL PODER DE LA MÚSICA

Nadie sabe exactamente cómo surgieron las Canciones del Bardo, pero se cree que los Elfos, sumos maestros en las artes musicales durante la Edad de Oro, pasaban largos ratos componiendo partituras especiales, las cuales provocaban en el auditorio efectos muy dispares, desde crear sensaciones y percepciones determinadas, hasta despertar emociones o incluso asombro y temor, o alucinaciones auditivas y visuales a sus oyentes. Esto tiene una fácil explicación: a todos los efectos, los Elfos son muy resistentes a la magia arcana, natural o cualquier alteración PSI, estos espíritus tan fuertes y sensibles al mismo tiempo, necesitaban de emociones intensas para poder disfrutar de las historias narradas por los Bardos en las largas veladas delante del fuego y en los palacios del Imperio Antiguo, así que éstos aprendieron a desarrollar composiciones poéticas, musicales y escénicas que alternaban efectos hipnóticos leves con el potencial arcano latente en todos los espíritus antiguos, y el resultado era que los espectadores se “transportaban” literalmente al escenario de la composición, siendo plenamente conscientes de que era una simple ilusión, la cual aplaudían y celebraban con júbilo y deleite.

Pasados los siglos, los Hombres replicaron parte de estas partituras, pero los efectos de la alteración musical élfica eran demasiado fuertes para espíritus tan frágiles y temporales, así que los Bardos mortales tuvieron que adecentar esta música a los nuevos tiempos, eliminando los fenómenos hipnóticos, o el uso de PP en la interpretación musical para siempre jamás. Aun así, las técnicas secretas de los juglares e improvisadores musicales siguen en boga, y la sacan cuando el público a divertir no se percata de las verdaderas intenciones del músico. Algunos auditorios muy pudientes han sucumbido a los encantos de una cantante semi elfo demasiado bella y de dulce voz, para darse cuenta de que sus bolsillos han sido limpiados cuando estaban embelesados con tan magistral interpretación. Cosa de artistas callejeros.

Aunque los juglares y los bardos poseen **una lista** inicial al límite marcado por sus conocimientos de la Habilidad de **Solfeo**, necesitan mejorar con el tiempo, memorizando o apuntando en su Libro de Partituras nuevas composiciones, investigando las listas de otros autores o experimentando para llegar a perfeccionar su arte, o bien recibiendo indicaciones y enseñanzas de algún legendario trovador élfico o su similar en el Reino de los Hombres. Los mejores de este gremio reciben grandes sumas por cada actuación, y los peores, hasta golpes de banquetas y jarrazos de clientes de taberna enfurecidos. Para aprender una nueva partitura, el Bardo necesita primero comprenderla, realizando una prueba de **Solfeo a CD 60 + 10 · nivel** de la misma, y para aprenderla o apuntarla, otra de **Improvisación Musical a CD 100 + 10 · nivel** de la misma, lo que equivale a haberla interpretado con éxito por primera vez. Cada día que se pase estudiando o improvisando los compases de la misma, recibirá un bonificador adicional de **+5**, aunque desaparece si el erudito musical se entretiene un solo día, o abandona esta melodía en pos de otra distinta.

No hay una idea clara de las **Listas de Canciones**, pero se cree que, sólo en la actualidad, existen unas cuantas decenas de ellas, o quizá hasta centenares de ellas, teniendo en cuenta de que canciones populares, bailes y partituras existentes son miles, y que algunas de ellas albergan alguna técnica ancestral para captar mejor la atención del auditorio, o provocar algún efecto aleatorio o emocional adecuado a la naturaleza de la misma o las intenciones reales del compositor. La Iglesia usa abiertamente esta sabiduría para la música religiosa o de oficios y misas, y la Inquisición vigila de cerca a los trovadores de los que se sospechan malos procedimientos en sus actuaciones y letras. Aquí expondremos sólo unas Vías, las más representativas de todas.

CANCIONES DEL BARDO: EMOCIONES

Tened en cuenta que las Canciones del Bardo han de ser **interpretadas**, con lo que se requiere de una prueba de **Música 0** para el lanzamiento del hechizo continuo, y de la atención del improvisador o músico en el mismo, así como en su partitura. Por ello, es mejor que el Bardo permanezca lejos del campo de batalla, y sean sus aliados los que se benefician de sus canciones y partituras, las cuales dejan de ser efectivas cuando el Bardo deja de tocar. Se sabe de ejércitos de Sidhe que llevan Bardos en sus filas, incluso los músicos no son raros en los campos de batalla de los Hombres, que usan tamborileros para marcar perfectamente el orden de avance de las filas, o inspirar a los combatientes y asustar al enemigo con fuertes redobles y

atronadoras interpretaciones con centenares de ellos (recordad la batalla de Bailén, en la que los franceses se pensaron que había un enorme ejército que iba a por ellos, cuando los tambores de la resistencia española resonaron en toda la Sierra de Cazorla). Esta Vía altera las emociones de los oyentes, aunque tienen derecho a realizar Salvaciones Mentales contra las elaboraciones del mismo.

1. **Canción del Gozo.** El oyente, de no pasar la Salvación, se siente inspirado y bastante tranquilo, lo que le lleva a tener un penalizador de **-10** en todas sus maniobras de movimiento, y a no tener ganas de moverse hasta que el improvisador acabe con su melodía. Si el objetivo es movido, atacado o distraído de alguna manera, tendrá derecho a una Salvación para salir inmediatamente del trance. Si lo consigue, es **inmune** literalmente a los efectos de la misma, al menos por un espacio de **dos horas**.
2. **Canción de la Tristeza.** Esta canción, aumenta enormemente la sensibilidad del oyente, que se sentirá abatido y poseído por una melancolía pasajera (de no pasar la salvación pertinente, claro está). Bajo estos efectos, poseerá un penalizador a toda acción o maniobra de movimiento, Habilidad o utilización del poder sobrenatural de **-20**, pero si es distraída, ensordecida o desplazada del área de efecto de la canción, tendrá derecho a una Salvación inmediata.
3. **Canción del Odio.** Esta canción, inflama los sentimientos escondidos de una criatura y los miedos más irracionales, sacando lo peor de ella y convirtiéndola, sino pasa la Salvación adecuada, en una máquina de combate instintiva y brutal, que recibe una bonificación de **+20** a sus puntuaciones de Ataque, aunque una penalización de **-20** a su Defensa, ya que está más interesada en dañar que en preocuparse de su propia integridad. Los ejércitos de la Sombra, comandados por líderes de clan Orcos, usan mucho esta melodía para impulsar a sus bersékeres a la batalla.
4. **Canción de la Alegría.** Esta interpretación, usada por los maestros Elfos durante los Festivales de las Estaciones o los Días del Medio, inspira a los oyentes una sensación de confianza, júbilo y aceptación de la realidad presente, con un aire optimista y positivo, calmando cualquier pesar y enseñando la templanza y la devoción por la Vida y la existencia terrenal, sean cuales sean los obstáculos a superar. Otorga un bonificador de **+20** condicional a una Habilidad sobre la que el Bardo haya compuesto la interpretación. Este modificador, también se añade a las Salvaciones Mentales.
5. **Canción del Amor.** Esta interpretación, hace que el Bardo o las criaturas del sexo contrario parezcan mucho más hermosas de lo que realmente son, aumentando la CB de **Presencia** en **40 puntos**, algo que causa un impacto inmenso en los oyentes de la interpretación, los cuales se sentirán muy atraídos por la belleza desplegada ante sus ojos, inspirándoles sentimientos afines a las relaciones amorosas, y produciendo un ambiente de calma y mejora de los intercambios sociales muy especial. Los Elfos que usan esta melodía, encandilan tanto a su auditorio, que los oyentes se enamoran perdidamente de los artistas, y a veces esto no es tan bueno como parece en un principio.
6. **Canción del Gozo II.** Igual que su versión anterior, pero con un penalizador a toda acción de **-20**.
7. **Canción de la Tristeza II.** Ídem, pero para un penalizador de **-40**.
8. **Canción del Odio II.** Ídem, pero para un bonificador de **+40** al Ataque y un penalizador de **-30** a la Defensa.
9. **Canción de la Alegría II.** Ídem, pero para un bonificador temporal de **+40** a una Habilidad en concreto.

10. **Canción del Amor II.** Igual que su versión anterior, pero para un aumento de **60 puntos** de CB de **Presencia**, con todo lo que ello implica.

CANCIONES DEL BARDO: MARCHAS MILITARES

Desde la Edad de Oro, los músicos han acompañado a las tropas de combatientes al campo de batalla, tanto para entretener a los mercenarios en los momentos de ocio, como para inspirar a la tropa con viejas canciones guerreras, o ayudarlas a mantener la moral y la Fe en momentos crudos en el terreno del honor y la gloria final, cuando deben entregar sus vidas (aunque no siempre es así) por salvaguardar la integridad de sus fronteras y la libertad de sus ciudadanos, por ello, la gente sigue aún a los señores feudales, la única garantía de estabilidad nacional y territorial que les queda a los Hombres en tiempos tan turbulentos como éstos, en los que los reyes se enfrentan a una nueva amenaza, más colosal y antigua que las simples disputas por feudos vasallos y ajustes de cuentas entre duques y barones por herencias familiares. La Sombra ha vuelto, y el papel de los Bardos se manifiesta más importante que nunca, cuando toda esperanza parece depositada en los herederos del antiguo Imperio de Occidente.

1. **Canción de la Gloria.** Esta canción, inspira a los oyentes que la respetan y adulan, mejorando sus esperanzas y reforzando sus ideales, lo que les otorga un bonificador de **+20** a las **Salvaciones Mentales**, relacionadas con mantener la entereza y el autocontrol cuando la situación parece volverse completamente en contra en el campo de batalla.
2. **Canción del Sacrificio.** Parecida a la anterior composición, esta vieja canción guerrera inspira a los heridos a seguir adelante, concediéndoles una bonificación temporal de **+20** a todas las **Salvaciones Físicas**, relacionadas con los Impactos recibidos durante el combate y los entrenamientos armados.
3. **Canción del Recuerdo.** Esta bella composición, causa un respeto supersticioso a la voluntad de las razas antiguas y sus gestas heroicas del pasado, reforzando los espíritus de los oyentes frente a los efectos de la Magia Arcana, Divina, Natural o Mentalismo y sus derivados, eligiendo el Bardo qué Salvación bonificará en esta ejecución, con un **+20** temporal.
4. **Canción Heroica.** Esta partitura, sorprende a los oyentes con relatos de los bellos episodios de valentía y coraje protagonizados por los héroes de la Edad de Oro, concediendo un bonificador de **+20** temporales a las **puntuaciones** de Ataque que posean, y conduciéndoles más seguros de sí mismos a la batalla.
5. **Canción de los Enanos.** Este relato antiguo y perturbador de cualquier espíritu, recuerda la gesta de los Cien en Pie, un grupo de infanteros Enanos que aguantó un ejército de 3000 Orcos de Infantería durante tres días de intensos combates, hasta que ninguno de ellos quedó en pie, causando la muerte de 2500 infra mundanos antes de ser derrotados. Otorga un bonificador de **+20** a las puntuaciones de Defensa mientras duren sus efectos, o el músico siga tocando.
6. **Canción de la Gloria II.** Igual que su versión anterior, pero con un bonificador de **+40**.
7. **Canción del Sacrificio II.** Ídem.
8. **Canción del Recuerdo II.** Ídem.
9. **Canción Heroica II.** Ídem.

10. Canción de los Enanos II. Ídem.

CANCIONES DEL BARDO: FRECUENCIAS SONORAS

Las frecuencias, son sonidos simples y muy intensos, los cuales abarcan desde la gama de los ultrasonidos a los infrasonidos, y mezclando varios espectros, llegar a provocar situaciones determinadas a los oyentes, como enajenaciones mentales, confusión, parálisis, desorientación, ansiedad, miedo e incluso amnesia parcial, o quedar en un trance hipnótico que deja al objetivo indefenso, y sin apenas capacidad de operar nada, a no ser que sea movido, distraído o víctima de una agresión directa, conjuro arcano o similares. Un Bardo que duerme a sus víctimas, y a continuación las hace objetivo de una agresión directa, conjuro arcano o de área, puede ser desde un asesino sin escrúpulos a un chorizo muy guasón, pues algunos de ellos duermen para paralizar después y anestesiarse, y algunas mujeres han aparecido sin sus joyas, los hombres en paños menores y los Orcos sin armas en las manos. *“No por ser poderoso, se tiene que ser peligroso”* (vieja máxima del Mester de Juglaría).

1. **Frecuencia Verbal.** Esta potente frecuencia, enmudece a todos los oyentes que no puedan pasar la Salvación adecuada, incapacitándoles para articular palabra alguna, con todo lo que ello implica. Para los lanzadores de conjuros, es como estar enmudecidos, y eso crea bastantes penalizadores (consultad las reglas para el lanzamiento de conjuros para más detalle).
2. **Frecuencia Auditiva.** Igual que la anterior canción, pero deja **sordos** (con un penalizador temporal de -80 a todas las pruebas de Escuchar) a los oyentes, incapaces de utilizar para nada el **sentido dependiente** del oído, y se les considera **indefensos** para las pruebas basadas en él).
3. **Frecuencia Espacial.** Ídem, pero esta frecuencia afecta el sentido de la **orientación**, dejando a los oyentes parcialmente perdidos y sin saber dónde están, con un penalizador de -40 a todas las pruebas basadas en Habilidades perceptivas.
4. **Frecuencia Mental.** Esta es una frecuencia **enajenadora**, que aplica un penalizador de -40 a todas las **Salvaciones Mentales** mientras esté activa, penalizador que también se aplica a las Habilidades basadas en actividad cerebral (es decir, cuya base sea intelectual, como las CB de Raz, Mem, Emp, Intu i Auto).
5. **Frecuencia Espiritual.** Esta es la peor de todas las frecuencias, pues aplica un penalizador directo de -40 a todas las **Salvaciones Divinas**, CB que son base de Habilidades Clericales y al **Autocontrol**, convirtiendo a los oyentes en cobardes potenciales, con todo lo que ello significa.
6. **Frecuencia Verbal II.** Igual que su versión anterior, pero para una penalización adicional de -20 a la Salvación necesaria.
7. **Frecuencia Auditiva II.** ídem.
8. **Frecuencia Espacial II.** Ídem, pero con un penalizador de -60.
9. **Frecuencia Mental II.** Ídem.
10. **Frecuencia Espiritual II.** Ídem.

CANCIONES DEL BARDO: INTERACCIÓN SOCIAL

Si los Bardos son los maestros de la improvisación y el arte musical o interpretativo, también son maestros de las relaciones sociales, urbanas y las relaciones con representantes de la fauna callejera, hasta el punto que algunos son agentes y confidentes del Estado, infiltrados en los “bajos fondos” para mantener a las autoridades informadas de todo cuanto sucede en las mafias rurales y aldeanas, o en las cofradías del robo dirigidas por importantes grupos de delincuentes. En la delgada línea entre la legalidad y la ilegalidad, estos valientes trovadores realizan composiciones capaces de hacerles entrar en todos los sitios y que se les abran todas las puertas, hasta que son descubiertos o delatados y deben huir a otra ciudad, o refugiarse en la Corte del señor feudal.

1. **Canción del Habla.** Durante esta ejecución artística, los objetivos deben realizar una Salvación Mental a la CD marcada por la Habilidad del músico, de no pasarla, en los **20 asaltos** siguientes a la finalización de la pieza musical, el Bardo tendrá una bonificación de **+20** a todas sus pruebas de **Charlatanería** con los espectadores.
2. **Canción de las Preguntas.** Ídem, pero otorga un bonificador de **+20** a las pruebas de **Relaciones Públicas**.
3. **Canción de la Belleza.** Ídem, pero otorga un bonificador de **+20** a las pruebas de **Seducción**.
4. **Canción de la Tranquilidad.** Esta pieza musical, obliga a un público demasiado hostil y malhumorado a pasar una Salvación Mental contra la habilidad interpretativa del Bardo, de no ser pasada, permanecerán **tranquilos** y sin ganas de bronca durante **10 minutos**. Si son provocados, agredidos o insultados, los efectos cesarán de inmediato.
5. **Canción del Bardo.** Esta canción, además de obligar a los oyentes a una Salvación Mental, introduce en los pensamientos de los oyentes la opinión de que el músico es un individuo perfecto y admirable en todos los sentidos, otorgándole un bonificador temporal de **+20** a todas sus interacciones sociales con ellos durante un espacio de **10 minutos**.
6. **Canción del Habla II.** Igual que su versión anterior, pero con un bonificador de **+40**.
7. **Canción de las Preguntas II.** Ídem.
8. **Canción de la Belleza II.** Ídem.
9. **Canción de la Tranquilidad II.** Ídem, pero para una duración de **20 minutos**.
10. **Canción del Bardo II.** Ídem.

REGLAMENTO DE CRIATURAS

En los encuentros con criaturas, sean de origen sobrenatural o no, hay que aplicarles unas reglas parecidas a los pertenecientes con humanoides normales, pero siempre desde un punto de vista diferente, y una visión objetiva de la situación a tratar. No es lo mismo pelear o combatir con una criatura inteligente (*que puede hacerse con el reglamento de héroes perfectamente, o con el de clases no heroicas*), que hacerlo con animales, bestias sobrenaturales, fantasmas, seres primigenios, divinos, etc. Todos estos posibles encuentros se

recogen en los JdR's como el **Bestiario**, la parte del reglamento dedicada a las entidades hostiles que maneja el Director de Juego y que representan un desafío directo o indirecto, según la naturaleza del encuentro y la manera que tengan los personajes jugadores de resolverlo (*o caer en desgracia*) y afrontarlo con éxito. Debemos tener en cuenta varias clases de estas criaturas, de las cuales excluimos ya a los inteligentes humanoides, al considerar que se reglamentan y equipan igual que los héroes o los aventureros, siempre que se atiendan a sus restricciones de sangre, reglas de historial de personaje y posibles naturalezas...

- Las **criaturas terrenales**, tienen un cuerpo físico, espíritu, limitaciones temporales, además de **un límite del 200% en la base de sus Habilidades** (*no pueden exceder jamás este límite, que es para la puntuación base, no para el total deducido de la suma de la CB, armas mágicas o efectos de área y auras potenciadoras permanentes*).
- Las **criaturas sobrenaturales**, poseen **Ventajas Sobrenaturales**, tienen cuerpo físico o atadura material, limitaciones temporales (*a veces sí, a veces no*), además de **un límite del 300% en sus Habilidades**.
- Las **criaturas divinas**, poseen **Ventajas Divinas, Ventajas Sobrenaturales**, no tienen cuerpo físico o atadura material, poseen poderes como la **transmigración o el derecho divino** y un **límite del 500% en sus Habilidades**.
- Las **criaturas cósmicas**, poseen **Ventajas Cósmicas, Divinas y Sobrenaturales**, no tienen límites conocidos, y poseen **Habilidades al 1000% o superiores niveles** (*es lógico, trascienden a los dominios de los propios Dioses*).

Esta clasificación general, es una mera aproximación de lo que vamos a detallar a continuación, y no debería servir como modelo para que los jugadores se hagan aventureros súper-poderosos (*estas entidades sólo pueden ser usadas por el Director de Juego como PNJ's, y aun así, debe hacerlo con muchísimo tiento y cuidado*).

CRIATURAS TERRENALES

Son las criaturas que, pertenecientes al mundo físico propiamente dicho, poseen un **cuerpo físico** atado a un espíritu, a limitaciones temporales severas y a un espacio de vida reducido, en el que deben realizar una serie de tareas elementales, tales como alimentarse, crecer, reproducirse para perpetuar su especie y asegurarse la permanencia de ésta en su hábitat. Pueden acceder a Ventajas y Desventajas, pero sólo a las relacionadas con su tipo (*a continuación, detallaremos algunas de ellas*). A su vez, las **criaturas terrenales** se dividen en varios subtipos:

- Los **animales**, o bestias salvajes, que poseen grandes Habilidades relacionadas con los Talentos de **Supervivencia y Atletismo**, pero no debido al entrenamiento o a la magia, sino a una herencia genética derivada de la evolución y la selección natural, en la que sólo los más fuertes sobreviven. Distinguimos entre **Herbívoros, Carnívoros, Omnívoros, Carroñeros y Parásitos**. Además, sus **CB's** suelen estar **aumentadas o disminuidas**, porque no respetan los límites normales de las CB's de los PJ's

humanoides (*por ejemplo, es perfectamente normal que una ardilla posea Agi 200 y Fue 20*).

- Las **criaturas inteligentes**, son las que responden a los parámetros de los PJ's, los PNJ's y las razas usadas por los jugadores o el Director de Juego para hacerse fichas de héroes, o de clases no heroicas. Ya están bastante reglamentadas, así que no vamos a pararnos demasiado en ellas. Sus Ventajas y Desventajas son las referidas por el reglamento de héroes o aventureros.
- Las **criaturas no-inteligentes**, es decir, aquellas que, sin ser animales o inteligentes, sin embargo responden a los parámetros de las criaturas terrenales. Englobamos aquí toda suerte de plantas, hongos o entidades vivientes de esa índole (*a la imaginación del DJ o de los propios jugadores, que pueden dar ideas, como "el ataque de los hongos carroñeros"*). Sin embargo, estas criaturas sí poseen multitud de otras CB's aumentadas, aunque sus CB's mentales dejen mucho que desear (*algunas veces, ni tienen*).

VENTAJAS Y DESVENTAJAS PARA CRIATURAS TERRENALES

Estas Ventajas, sólo son aplicables a **animales** y a **criaturas no-inteligentes**, así que se excluyen los humanoides, por considerarse fuera de esta clasificación o acceso a Ventajas que, de otra manera, serían asequibles sólo a estas ramas del Bestiario. No son reglas fijas, el DJ siempre es libre de aplicar las reglas que considere oportunas, siempre contando con el consenso de los jugadores. Estas Ventajas, son una mera aproximación de lo que, con imaginación y tiempo, podéis hacer en vuestras campañas y sesiones de juego. Inicialmente, para crear un animal, tenemos del orden de **1.500 PA** (*como si fuera un aventurero normal, pero con algunas restricciones en PA*), aunque podemos incrementar o disminuir este número para representar un individuo o representante de la especie más joven o más experimentado (*adolescente o cría, 1.500 PA; adulto, 2.000 PA; venerable, 2.500 PA*). Por eso debemos tener en cuenta el gasto de puntos, porque comprar demasiadas Ventajas, nos puede dejar sin aumentar las Habilidades en las que destaque la criatura.

- **Fuerza Aumentada**, es una Ventaja Menor, que otorga **50 puntos** a la CB de Fuerza, como su propio nombre indica. Cuesta **150 PA**.
- **Agilidad Aumentada**, ídem, pero para la CB de Agilidad. Cuesta **50 PA**.
- **Constitución Aumentada**, ídem, pero para la CB de Constitución.
- **Percepción Aumentada**, ídem, pero para la CB de Percepción.
- **Presencia Aumentada**, ídem, pero para la CB de Presencia.
- **Razonamiento Aumentado**, ídem, pero para la CB de Razonamiento (*los animales, por increíble que parezca, tienen una especie de inteligencia, pero siempre depende de su puntuación*).
- **Memoria Aumentada**, ídem, pero para la CB de Memoria.
- **Empatía Aumentada**, ídem, pero para la CB de Empatía.
- **Autocontrol Aumentado**, ídem, pero para la CB de Autocontrol.
- **CB Superior**, concede **100 puntos** a cualquiera de las CB's, pero consume **300 PA**.
- **CB Disminuida**, resta **50 puntos** de una CB determinada, pero concede **150 PA**.

- **CB Inferior**, resta hasta **100 puntos** de una CB determinada, pero concede **300 PA**.
- **Salvación Aumentada**, concede un bonificador de **+20** a una Salvación determinada (*Física, Reflejos, Mental, Arcana, Natural o Divina*), consumiendo **80 PA**.
- **Salvación Superior**, concede un bonificador de **+40** a una Salvación determinada, pero consume **160 PA**.
- **Salvación Disminuida**, resta **20 puntos** a una Salvación determinada (*si el total final es de -20, se da por válido*), pero otorga **80 PA**.
- **Salvación Inferior**, resta **40 puntos** a una Salvación determinada, pero otorga **160 PA**.
- **Garras**, es una Ventaja Menor, que concede al animal o criatura un ataque natural de garras en la Tabla de Cuerno, Colmillo y Garra. Gasta **50 PA**.
- **Cuernos**, ídem, pero concede un ataque de cuernos, y permite hacer **embestidas** con ellos, con lo que se aplican las reglas de combate referentes a las cargas y derribos (*mirar Reglas del Combate*). Gasta **50 PA**.
- **Colmillos**, ídem, pero concede un ataque de colmillos, y permite hacer ataques de mordisco, además de usar las reglas de presas y agarres.
- **Alas**, es una Ventaja Menor, que permite al animal o bestia el desplazamiento aéreo (a una velocidad determinada por el tipo de especie, o la naturaleza de la criatura), y realizar ataques de **picado** (*funciona como una carga, pero tiene algunas variantes adicionales*). Además, mientras esté en pleno vuelo, la criatura será difícil de alcanzar, por lo que tendrá un bonificador a la **Defensa** de **+40** a todas las tiradas. Además, activa la nueva Habilidad de **Vuelo (Agi)**. Cuesta **80 PA**.
- **Rastreo Mejorado**, es una Ventaja Menor, que otorga una bonificación a la Habilidad con el mismo nombre de **+20** a todas las tiradas. Cuesta **50 PA**.
- **Forrajeo Mejorado**, ídem, pero para la Habilidad de Forrajeo. Cuesta **60 PA**.
- **Caza Mejorada**, ídem, pero para la nueva Habilidad de **Caza (Agi)**.
- **Pesca mejorada**, ídem, pero para la nueva Habilidad de **Pesca (Agi)**.
- **Buscar Mejorado**, ídem, pero para la Habilidad de Buscar.
- **Escuchar Mejorado**, ídem, pero para la Habilidad de Escuchar.
- **Sensibilidad Mejorada**, ídem, pero para la Habilidad de **Sensibilidad Táctil (Intu)**.
- **Olfato Mejorado**, ídem, pero para la Habilidad de **Olfatear (Intu)**.
- **Sexto Sentido Menor**, ídem, pero para la Habilidad de **Sexto Sentido (Intu)**.
- **Trepar Mejorado**, ídem, pero para la Habilidad de Trepar.
- **Natación Mejorada**, ídem, pero para la Habilidad de Natación.
- **Salto Mejorado**, ídem, pero para la Habilidad de Trepar.
- **Acrobacias Mejoradas**, ídem, pero para la Habilidad de Acrobacias (*mezclada esta Habilidad con la de Vuelo, puede ser impresionante*).
- **Levantamiento Mejorado**, ídem, pero para la Habilidad de Levantamiento de Pesos.
- **Rastreo Magistral**, es una Ventaja Mayor, que otorga una bonificación a la Habilidad con el mismo nombre de **+40** a todas las tiradas. Cuesta **120 PA**.
- **Forrajeo Magistral**, ídem, pero para la Habilidad de Forrajeo.
- **Emboscada Magistral**, ídem, pero para la Habilidad de Emboscada.
- **Caza Magistral**, ídem, pero para la Habilidad de Caza.
- **Pesca Magistral**, ídem, pero para la Habilidad de Pesca.
- **Buscar Magistral**, ídem, pero para la Habilidad de Buscar.
- **Escuchar Magistral**, ídem, pero para la Habilidad de Escuchar.

- **Sensibilidad Magistral**, ídem, pero para la Habilidad de Sensibilidad Táctil.
- **Olfato Magistral**, ídem, pero para la Habilidad de Olfatear.
- **Sexto Sentido Magistral**, ídem, pero para la Habilidad de Sexto Sentido.
- **Trepar Magistral**, ídem, pero para la Habilidad de Trepar.
- **Natación Magistral**, ídem, pero para la Habilidad de Natación.
- **Salto Magistral**, ídem, pero para la Habilidad de Trepar.
- **Acrobacias Magistral**, ídem, pero para la Habilidad de Acrobacias (*mezclada esta Habilidad con la de Vuelo, puede ser impresionante*).
- **Levantamiento Magistral**, ídem, pero para la Habilidad de Levantamiento de Pesos.
- **Ceguera**, es una Desventaja Mayor, que causa un penalizador de **-100** a todas las tiradas con las Habilidades perceptivas relacionadas con la vista (*Avistar, Buscar, etc.*) Otorga **300 PA**.
- **Sordera**, es una Desventaja Mayor, que causa un penalizador de **-100** a todas las tiradas con las Habilidades perceptivas relacionadas con el sentido del oído (*Escuchar, por ejemplo*) y otorga **300 PA**.
- **Insensibilidad**, es una Desventaja Mayor, que causa un penalizador de **-100** a todas las tiradas relacionadas con la Habilidad de Sensibilidad Táctil o Degustar, y que otorga **300 PA**. Es sólo aplicable a animales primitivos (*como crustáceos, anélidos, algunos invertebrados, etc.*).
- **Miembros Adicionales**, es una Ventaja Mayor, que permite al animal poseer **dos extremidades adicionales**, ya sean patas o brazos prensiles, pseudópodos o lo que la imaginación permita al DJ. Gasta **300 PA**.
- **Miembros Múltiples**, es una Ventaja Mayor, igual que la anterior, pero permite poseer de **cuatro a seis o más** extremidades adicionales, pero consume **300 PA** de inicio (*para cuatro patas o miembros adicionales*), y **200 PA adicionales por cada par** añadido al conjunto.
- **Arma Arrojadiza**, es una Ventaja Común, que permite al animal poseer apéndices afilados, púas o esputos grumosos que usa como arma arrojadiza, y atacan en la Tabla de Proyectiles. Los críticos, se deducen de la naturaleza del proyectil en sí mismo (*Perforante, Contundente, Cortante, Proyectil, etc.*). Cuesta **50 PA**.
- **Veneno**, es una Ventaja Común, que permite al animal añadir a un ataque de garras, cuernos o mordisco una secreción ponzoñosa, sacada de las **Tablas de Venenos y Ponzñas**. Esto es común en reptiles, anfibios y algunos animales invertebrados. Cuesta **50 PA**.
- **Agarre/Constricción**, es una Ventaja Mayor, que permite al animal poseer un cuerpo lo o apéndice lo bastante grande como para realizar ataques de presa y, a continuación, iniciar una **constricción**. En ella, se enfrentan la Fuerza de la criatura, o su Habilidad de **Constricción (Agi)**, contra una Salvación de Reflejos o Habilidad enfrentada pertinente de escapismo en cada asalto, y si no es pasada la CD fijada por la criatura, se sufre un daño equivalente en la **Tabla de Ataques Contundentes**. Cuesta **200 PA**.
- **Arma Olorosa**, es una Ventaja Mayor, que permite al animal poseer unas glándulas especiales que exudan un olor nauseabundo, y que obligan al objetivo a realizar Salvaciones cada asalto que inhale la nube apestosa. Las consecuencias de inhalar el producto, siempre vienen fijadas por el tamaño de la criatura agresora y su naturaleza

(por ejemplo, la mofeta posee un arma arrojadiza y olorosa, al mismo tiempo). Gasta **200 PA**.

- **Criatura Acuática**, es una Ventaja Mayor, que dota al animal con apéndices natatorios, órganos competentes en la respiración subacuática (*o una capacidad pulmonar increíble*), sentidos adaptados al agua y un bonificador adicional de **+100** a cualquier maniobra física realizada en este medio, pero un penalizador de **-100** fuera de él. Este bonificador no se aplica para criaturas humanoides. Consume **200 PA**.
- **Criatura Nocturna**, es igual que la anterior, pero se aplica a criaturas con hábitos de vida noctámbulos, es decir, que cazan o se alimentan y se mueven durante la noche, y descansan durante el día, estando todo su organismo adaptado a la noche. Por ello, poseen un bonificador de **+100** a cualquier maniobra o tirada realizada por la noche, y un penalizador de **-100** durante el día (*es el precio que hay que pagar por ser una criatura de la noche*). Consume **200 PA**.
- **Criatura Gregaria**, es una Ventaja Común, que permite a la criatura juntarse en **manadas**, y formar grupos sociales de varios individuos relacionados entre sí mediante lazos sanguíneos, o muchas hembras bajo el poder de un macho alfa dominante, que es algo así como el líder y progenitor de todas las crías. Esto permite defenderse, cazar o alimentarse mejor, y estar más alerta frente a los peligros comunes que los amenacen. Cualquier tirada realizada en presencia de miembros de su misma especie, recibe un bonificador de **+20**, ya que se considera que varios individuos colaboran en la misma tarea. Esta Ventaja desaparece o no se aplica cuando la criatura está sola o aislada. Además, las criaturas gregarias son más fáciles de domesticar, recibiendo el adiestrador un bonificador de **+40** a cualquier intento de usar las Habilidades de Conocimiento Animal o Adiestramiento Animal con ellas. Consume **200 PA**.
- **Criatura Solitaria**, es una Desventaja Común, que impide al animal relacionarse con individuos de su misma especie o distintas pero con iguales hábitos sin entrar en conflicto o lucha, y es típica de grandes felinos, depredadores o carroñeros de buen tamaño, como los osos y similares. Añade un penalizador de **-40** a cualquier intento de usar las Habilidades de Conocimiento Animal o Adiestramiento Animal con ellas. Otorga **100 PA**.
- **Criatura Autóctona**, es una Ventaja Común, que otorga al animal un bonificador de **+20** a todas las tiradas realizadas dentro de su medio habitual, a elegir de la siguiente lista: bosque, pradera, tundra, pantano, desierto, taiga, montaña, playa, llanura, etc. Por desgracia, cuando la criatura "sale" o es sacada de su medio natural o habitual, se convierte en un penalizador de **-20**, debido a su especialización genética y su procedencia salvaje. Otorga **100 PA**.
- **Caparazón**, es una Ventaja Mayor, que dota a la criatura de unas placas o protecciones quitinosas adicionales por algunas partes expuestas de su cuerpo, otorgándole una puntuación de **Defensa Natural (Agi)**, y una **TA** determinada ante los ataques de otras criaturas. Gasta **200 PA** por incremento de TA.
- **Tentáculos**, es una Ventaja Mayor, que permite a la criatura poseer varios pares de estos apéndices, los cuales usa para desplazarse, realizar tareas complejas o **constricción** a sus objetivos. Gasta **300 PA**.
- **Antenas**, es una Ventaja Común, que dota al animal de un sentido adicional, que puede estar relacionado con la Habilidad de **Olfatear** o **Sensibilidad Táctil**.

Normalmente, suelen poseerlo las criaturas medio ciegas o con poco sentido de la visión. Cuesta **100 PA**.

- **Sonar**, es una Ventaja Mayor, que permite a una criatura lanzar chillidos o ultrasonidos que después recoge con un sentido del oído increíblemente desarrollado, y crea una especie de "mapa virtual" de localización de objetos y obstáculos con un alcance de **10 mts** por incremento de distancia (*a partir de ahí, se aplicarán penalizadores a las tiradas de -10 por incremento*). Gasta **200 PA**.
- **Arma Retráctil**, es una Ventaja Común, que permite al animal esconder una clase de arma corporal en su cuerpo, ya sean garras, cuernos o colmillos de esa naturaleza, y sacarlos a voluntad. Muy útil para sorprender a presas confiadas o despistadas. Gasta **100 PA**.
- **Resistente a la Muerte**, es una Ventaja Común, que otorga al animal una bonificación de **+50** a sus **Puntos de Golpe (Con)**. Gasta **100 PA**.

CRIATURAS SOBRENATURALES

Las criaturas sobrenaturales, poseen todas ellas **Ventajas Sobrenaturales**, aunque poseen cuerpo físico y limitaciones corporales, no son iguales que las del resto de criaturas terrenales, sino que superan con creces las capacidades de las anteriores. Además, poseen un **límite del 300% en la base numérica de las Habilidades** (*esto es, sin contar con el bonificador de la CB o el efecto de auras permanentes o armas mágicas o cosas similares para el total*), lo que las hace netamente superiores a éstas. Sus **poderes y capacidades sobrenaturales**, también les permiten hacer cosas que las bestias silvestres o salvajes no harían, y sus CB's suelen estar aumentadas, más allá de lo que una entidad terrenal jamás tendría. Además, **tienen acceso a todas las Habilidades y Talentos**, ya que se consideran inteligentes, y muchas poseen miembros prensiles. Por ello, los aventureros harían bien en no provocar demasiado a seres tan por encima de la media, al menos cuando se es un novato. Además, poseen todas ellas una bonificación de **+50** a los **Talentos de Supervivencia y Atletismo**, como si fuesen bestias naturales mejoradas (*a lo mejor, en un pasado remoto, fueron creadas mediante la magia, como les pasa a los Elementales, los Homúnculos y los No-Muertos*). Para crear una criatura sobrenatural, recibimos igualmente **3.000 PA**, aparte de que consiguen la plantilla de **Criatura Sobrenatural**, con todo lo que eso conlleva, con un gasto de **500 PA** por haberla adquirido (*lo que nos dejará realmente 2.500 PA para el diseño de la entidad*). Aunque un héroe o criatura o mascota de un PJ no suele cambiar o transmutarse en un ser de escala superior, si es una cría de algunas especie que lo hace (*como los Dragones, por ejemplo, que pasan por los tres estadios al avanzar en edad*), puede ser viable, pero debe "pagar" en PA cada plantilla adquirida, **aunque las propiedades de la siguiente sustituyan a la anterior**. Distinguimos entre:

- Las **bestias mágicas**, que son las criaturas de aspecto animal (*como hidras, lamias, quimeras, esfinges, etc.*), pero que poseen rasgos característicos de criaturas inteligentes, así como poderes mágicos y un fuerte instinto de depredador, aunque también existen animales gregarios (*como el unicornio*).

- Los **elementales**, seres hechos a partir de la esencia de los elementos puros que formaron parte de la creación (*aire, fuego, tierra, agua y éter*), dotados de unos poderes increíbles relacionados con su elemento base y debilidades relativas a su elemento opuesto.
- Los **no-muertos**, seres rescatados de la muerte física por medio de la magia negra, o por la acumulación de grandes necrópolis, mastabas o enterramientos masivos, en los que miles de cuerpos son amontonados después de grandes catástrofes o batallas milenarias. Poseen poderes especiales, inmunidad a golpes críticos y una serie de debilidades, como la sensibilidad hacia lo *sagrado* (*porque carecen de alma o espíritu inmortal*).
- Los **espíritus**, entidades incorpóreas carentes de cuerpo físico, pero que pueden aparecerse a los vivos y atormentarles, incluso algunos de ellos, como los espectros, pueden llegar a tomar ciertas apariencias semitangibles y atacar a las criaturas inteligentes y terrenales.
- Los **homúnculos**, seres creados mediante complicados procesos alquímicos y mágicos, en los que los hechiceros o los artesanos elaboran copias exactas de seres vivos, pero carentes de alma y atados a la conciencia de su creador. Suelen tener deficiencias graves, incluso debilidad hacia ciertos agentes externos, y sensibilidad a la magia o los productos químicos.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS PARA CRIATURAS SOBRENATURALES

Al igual que las criaturas terrenales, las sobrenaturales tienen acceso a Ventajas para Criaturas Terrenales, pero se permiten el lujo de poder comprar con sus Puntos de Ventajas aptitudes especiales, en concreto, **Ventajas Sobrenaturales**. Aquí detallaremos las más generales, pero los jugadores o el Director de Juego son perfectamente capaces de diseñar algunas nuevas, incluso de cambiar las ya existentes si eso permite mejorar la mecánica de juego y aumentar la diversión del grupo, siempre que eso respete el equilibrio del mismo o sus aplicaciones a las sesiones que se jueguen después.

- **CB Aumentada (Fue, Con, Agi, Per, Pre, Raz, Memo, Intu, Emp, Auto)**, es una Ventaja Común, que otorga a la criatura una puntuación adicional de **+100** a una CB determinada, gastando **300 PA** (*recordad que esta lista está sólo disponible para Criaturas Sobrenaturales*).
- **CB Suprema 0**, igual que la anterior, pero otorga a la CB en concreto una puntuación adicional de **+150**, y gasta **450 PA**.
- **CB Sobrenatural 0**, ídem, pero otorga un **+200** y gasta **600 PA**.
- **Resistencia Aumentada (Física, Reflejos, Mental, Arcana, Natural, Divina)**, es una Ventaja Común, que otorga a la criatura una bonificación de **+50** a una Salvación en concreto, gastando **200 PA**.
- **Resistencia Suprema 0**, igual que la anterior, pero otorgando un **+100** y gastando **400 PA**.
- **Resistencia Sobrenatural 0**, ídem, pero para un **+150** y gastando **600 PA**.

- **Debilidad a un Reino Mágico (Arcano, Divino, Mentalismo o Natural)**, es una Desventaja Mayor, que resta **-100** a la Salvación de un Reino determinado, otorgando **400 PA** a cambio.
- **Debilidad Mayor ()**, igual que la Desventaja anterior, pero resta **-150** y otorga **600 PA**. **Debilidad Sobrenatural ()**, ídem, pero para un **-200** y otorgando **800 PA**.
- **Naturaleza Mágica**, es una Ventaja Mayor, la cual es necesaria para convertir a una criatura terrenal en una **Bestia Mágica**, dándole acceso a los poderes y Habilidades de este grupo. Gasta **300 PA**.
- **Naturaleza Elemental**, igual que la anterior, pero convierte a la entidad en un **Elemental**, dotándole de todas sus propiedades a todos los efectos, que son las siguientes: **elemento base (tierra, aire, agua, fuego o éter)**, **poder elemental (lista mágica elemental)**, **resistencias aumentadas**, **debilidad a un elemento (opuesto)**. Cuesta **1.000 PA**.
- **Naturaleza Muerta**, ídem, pero para los **no-muertos**. Otorga las siguientes propiedades: **criatura gregaria (se presenta en grupos numerosos)**, **inmunidad a los golpes críticos**, **resistencias aumentadas**, **debilidad a un reino mágico (Divino)**. Cuesta **1.000 PA**.
- **Naturaleza Intangible**, ídem, pero para los **espíritus**. Otorga las siguientes propiedades: **incorpóreo (es intangible, no puede ser tocado o tocar nada sólido)**, **inmunidad material (las armas convencionales no le afectan)**, **resistencias aumentadas**, **debilidad a un reino mágico (Arcano, Divino)**. Cuesta **1.000 PA**.
- **Naturaleza Artificial**, ídem, pero para **homúnculos**. Otorga las siguientes propiedades: **inmunidad a golpes críticos**, **regeneración**, **resistencias aumentadas**, **debilidad a un reino mágico ()**. Cuesta **1.000 PA**.
- **Regeneración**, es una Ventaja Común, que permite a la criatura sobrenatural recuperar tantos **puntos de golpe** como **bonificación de Con** posea por cada **hora** de reposo absoluto. Gasta **100 PA**.
- **Regeneración Mayor**, es una Ventaja Mayor, igual a la anterior, pero la recuperación es cada **media hora**. Gasta **200 PA**.
- **Regeneración Magistral**, ídem, pero cada **quince minutos** y un gasto de **300 PA**.
- **Regeneración Sobrenatural**, ídem, pero cada **asalto**. Gasta **400 PA**.
- **Metabolismo Putrefacto**, es una Ventaja Mayor, que permite a las criaturas sobrenaturales aguantar golpes críticos, perder extremidades sin sufrir cambio alguno en sus capacidades (*normalmente, sólo a las Habilidades de movimiento*) y un sinfín de utilidades más. Lo malo, es que esto causa una **Desventaja de Necesidad** automáticamente. Gasta **200 PA**.
- **Desventaja de Necesidad**, es una Desventaja Mayor, que obliga a la criatura a consumir un tipo de materia orgánica (*sangre, carne, cerebros, etc.*) en concreto, material inerte (*productos alquímicos, minerales, etc.*) o energía (*elemental o procedente de CB's, Reinos Mágicos o Puntos de Poder*), necesidad que debe ser satisfecha cada cierto tiempo, sino, empieza a sufrir penalizadores diarios, de un **-10** acumulativo, hasta que cualquier CB, Habilidad o Salvación llega al 0. Si esto ocurre con las CB's, o alcanzan puntuaciones negativas, la entidad puede considerarse **destruida** o inutilizada (*pero no del todo, hay algunas criaturas con un aguante tremendo*). Otorga **200 PA**.

- **Desventaja Astrológica**, es una Desventaja Mayor, que causa un penalizador de **-200** a todas las CB's, Habilidades y Salvaciones de una criatura sobrenatural siempre que se vea sometida al influjo directo de un cuerpo celeste en concreto (*por ejemplo, el sol, la luna, los cometas, alguna constelación, etc.*). Si la criatura permanece expuesta varios asaltos, perderá un nº de **puntos de Golpe/asalto** igual a **25- bonificador de Con**, con lo que puede llegar a morir en un tiempo récord. Otorga **300 PA**.
- **Conocimiento de una Lista**, es una Ventaja Mayor, que permite a la criatura sobrenatural conocer una **vía o lista de conjuros completa**, la que puede usar con una puntuación de **+100**, aunque no posea capacidades de Conocimiento del Reino () o Proyección del Reino (). Los hechizos así lanzados gastarán **puntos de poder** como es habitual en las reglas del lanzamiento de conjuros, y la criatura sólo podrá usar esta Ventaja si posee suficientes de éstos para usar cualquiera de la lista. Gasta **200 PA**.
- **Conocimiento Mayor**, es igual que la Ventaja anterior, pero permite el acceso a **dos listas del mismo reino**. Gasta **400 PA**.
- **Conocimiento Sobrenatural**, ídem, pero para **tres listas**. Gasta **600 PA**.
- **Arma de Aliento**, es una Ventaja Común, que permite a la criatura sobrenatural realizar un ataque en la Tabla de Projectiles con un aliento de **naturaleza elemental** (*tierra, agua, fuego, aire, éter*), con una habilidad de **+100** y con derecho a Salvación por parte de los jugadores. El alcance del cono es de **10 metros** por incremento de distancia, y abarca un ancho de **dos metros**. Sólo dura un asalto, e impacta a todos los objetivos en el radio de acción del cono siempre que acierte, claro está. Gasta **300 PA**.
- **Arma de Aliento Mayor**, es igual que la anterior, pero para una habilidad de **+150**, un alcance de **20 metros** y un ancho de **cuatro metros**. Sólo dura un asalto, y gasta **400 PA**.
- **Arma de Aliento Sobrenatural**, ídem, pero para una habilidad de **+200**, un alcance de **40 metros** por incremento de distancia y un ancho de **ocho metros**. Sólo dura un asalto, y gasta **500 PA**.
- **Arma Corporal**, es una Ventaja Mayor, que permite a la criatura "fabricar" un arma a partir de su propia materia orgánica, o poseerla ya fija en su cuerpo. Combinada con las Ventajas de Garras, Colmillos o Cuernos puede ser demoledora, porque suma a cualquiera de éstas un bonificador de **+100** a la **BO**, y un tipo de daño asociado (*Cortante, Perforante, Contundente, etc.*). Gasta **200 PA**.
- **Daño Incrementado**, es una Ventaja Mayor, que dota a la entidad de una bonificación de **+50** en cualquier resultado de la **Tabla de Críticos** sacado con sus armas corporales. Gasta **200 PA**.
- **Daño Magistral**, es una Ventaja Mayor, igual que la anterior, pero para una bonificación de **+100**. Gasta **300 PA**.
- **Daño Sobrenatural**, ídem, pero para una bonificación de **+150**. Gasta **400 PA**.
- **Piel Endurecida**, es una Ventaja Común, que otorga a la criatura una **TA 2** natural frente a cualquier ataque procedente de armas convencionales o mágicas. Gasta **200 PA**.
- **Piel Mágica**, es una Ventaja Mayor, igual a la anterior, pero otorga una **TA 4** natural. Gasta **400 PA**.
- **Piel Sobrenatural**, ídem, pero para una **TA 6**. Gasta **600 PA**.

- **Aprendizaje**, es una Ventaja Común, que otorga a la criatura una bonificación de **+50** a **dos Habilidades** pertenecientes **al mismo Talento**. Gasta **100 PA**.
- **Maestría**, es una Ventaja Común, que otorga a la criatura una bonificación de **+25** a **todas las Habilidades** pertenecientes a un **mismo Talento**. Gasta **200 PA**.
- **Veteranía**, es una Ventaja Mayor, igual a la anterior, pero otorgando un bonificador de **+50**. Gasta **300 PA**.
- **Clase Heroica**, es una Ventaja Mayor, que otorga a la criatura sobrenatural un arquetipo de héroe, es decir, una **clase de aventurero (guerrero, clérigo, paladín, pícaro, montaraz, mago o lanzador de conjuros)** la cual activa todas las Habilidades, Talentos o características de la misma. Recordad que las Ventajas y Desventajas de las entidades así equipadas ya gastadas, no pueden ser recuperadas mediante el uso de ésta. Gasta **500 PA**.
- **Clase No Heroica**, es una Ventaja Mayor, pero que permite a la entidad acceder a una **clase no heroica**, de las detalladas en el reglamento de PNJ's. Gasta **200 PA**.
- **Entre Mundos**, es una Desventaja Mayor, que convierte a la entidad en una bestia procedente de otros planos de existencia o dimensiones paralelas, y que sólo permite manifestarse a ésta durante un corto espacio de tiempo, antes de regresar a su esfera de procedencia. El tiempo de permanencia, es de **10 asaltos**. Otorga **200 PA**.
- **Dependencia Mágica**, es una Desventaja Mayor, que "ata" virtualmente a la entidad objetivo a un foco constante de magia, ya sea **un lanzador de conjuros**, una **fuentes de poder** o un **objeto de poder**. Si el foco al que está atada es alterado o destruido, la criatura será **destruida**, desapareciendo al instante, o pereciendo en el acto y perdiendo su envoltura carnal. Sólo las criaturas sobrenaturales atadas, pueden ser vulnerables de esta manera. Otorga **200 PA**.
- **Dependencia Geográfica**, es idéntica a la Desventaja anterior, pero ata a la criatura a una zona geográfica, a un tipo de entorno (*bosque, llanura, pradera, etc.*), o a un río o mar en concreto. Si es sacada o movida de allí, o lo hace por voluntad propia, sufre un penalizador de **-100** universal a todas sus Salvaciones, Habilidades y CD's, el cual no se recupera hasta que regresa a su **foco**. Otorga **200 PA**.
- **Dependencia Vital**, es igual a las anteriores, pero la criatura está atada a **una entidad viviente**, que puede ser perfectamente otra criatura sobrenatural, o incluso una terrenal (*como un aventurero*). Esto quiere decir que cualquier cosa que le pase al **foco**, le ocurrirá a la entidad, y si una muere, la otra la sigue al Reino de los Muertos. Otorga **300 PA**.
- **Viajero Planario**, es una Ventaja Mayor, que permite a la criatura viajar conscientemente entre esferas o planos de existencia, siempre que conozca el lugar al que quiere ir, o haya visitado alguna vez el plano de llegada. Para activar este poder, se gastan **diez puntos** de Poder, y se aparece en la dimensión paralela de manera automática. Gasta una acción en ese turno. Es muy efectivo para huir de peligros mortales, o amenazas demasiado poderosas, permitiéndole a la criatura regenerarse, para después poder regresar a vengarse por los agravios recibidos (*o no volver a asomar el morro nunca más*). Gasta **300 PA**.
- **Salto Espacial**, es una Ventaja Mayor, un poder activo que permite a la entidad que lo tiene realizar desplazamientos espaciales a **10 mts** de distancia por incremento, y gasta una acción estándar del turno, además de **tres puntos** de Poder (*se puede*

alcanzar más distancia en el salto, siempre y cuando se posean los puntos adecuados y el conocimiento exacto del objetivo que se quiere alcanzar). Desplazarse de esta manera a las espaldas o flanco de una criatura, otorga los bonificadores de combate pertinentes, además de un asalto-sorpresa (*los unicornios son grandes maestros en el arte del desplazamiento*). Cuesta **300 PA**.

- **Convocatoria**, es una Ventaja Mayor, que permite a la criatura sobrenatural traer de la nada esbirros o criaturas a su servicio, las cuales debe conocer previamente o tener bajo su mando. Siempre que conozca sus nombres y linaje, podrá invocarlas a un alcance de **10 mts** de sí misma, en un punto sin obstáculos y libre de PJ's o PNJ's, sean aliados o enemigos, o escenografía. Cuesta **cinco puntos** de Poder por convocatoria, y tiene duración fija (*porque las criaturas traídas deben ser de ese plano, no pueden ser Entre Mundos*). Cuesta **300 PA**.
- **Destino**, es una Ventaja Sobrenatural, que permite a la criatura o entidad burlar a la muerte **una vez** que se haya caído en combate o víctima de un agente externo, pero **no** de fallecimiento por vejez. Quiere decir que, la entidad tiene tal peso e influencia en las hebras del mundo físico, que puede alterar parte de este tejido espacio-temporal, cambiando los acontecimientos de manera que su día final se retrasa, como una segunda oportunidad. De todas formas, **al usar este poder único, se pierde ya para siempre**. Cuando se regresa de la muerte, se aparece en un lugar a **10 mts** como mínimo del lugar de fallecimiento, y con unos penalizadores de **-100** a todas las CD's, que se recuperan al ritmo natural de regeneración de la criatura (*reposo, calma y aislamiento*). Gasta **300 PA**.
- **Escudo**, es una Ventaja Común, que permite a la criatura, gastando **10 puntos** de Poder, generar un escudo protector en torno a su cuerpo, el cual ofrece una bonificación a la Defensa de **+100** y una **TA 3** en la Tabla de Ataques. Además, está dotado de **100 Puntos de Golpe** estructurales antes de ser destruido, lo que le hace especialmente útil para algunas entidades mitológicas. Cuesta **200 PA**.
- **Escudo Mayor**, es una Ventaja Mayor, igual a la anterior, pero gasta **15 puntos** de Alma, otorga una bonificación a la Defensa de **+150** y una **TA 5**, además de **150 Puntos de Golpe** estructurales antes de ser destruido. Gasta **300 PA**.
- **Escudo Verdadero**, igual que los anteriores, pero para **20 puntos** de Alma, una Defensa de **+200**, una **TA 7** y **200 Puntos de Golpe** estructurales. Gasta **400 PA**.

CRIATURAS DIVINAS: SIN LÍMITES

Aunque parezca una redundancia, las criaturas divinas o con esta plantilla son entes con unas CB's, unas Salvaciones y unas Habilidades o Talentos que dejan muy atrás a los héroes o PJ's, por eso, **no es recomendable incluir ninguna de ellas en una ambientación**, a no ser que los aventureros tengan niveles de poder épicos o legendarios (*hablamos de 3.000 PA de personaje en adelante*), y además, al ser no-lineales muchas de éstas, **es imposible matarlas o acabar del todo con ellas** (*por lo que si nos enfrentamos a un avatar o un ser divino, es muy posible que tengamos una némesis eterna por los siglos de los siglos*). Además, las criaturas divinas tienen ejércitos de esbirros sobrenaturales como lugartenientes de inmensas hordas de criaturas

terrenales, o un poder innato que es capaz de acabar con ejércitos enteros en cuestión de un parpadeo. La frase más común de un Máster para con los jugadores que osasen enfrentarse a una entidad así, sería “dadme las fichas”. Pero a veces el destino juega malas pasadas, y hasta los Dioses de los Infiernos o la guerra pueden ser vencidos y transmigrados o exilados temporalmente a su dimensión de origen, esperando a reintegrarse para vengarse de todos los miembros del Reparto. Sería el final de una campaña legendaria, que pusiese fin a la tiranía de un enviado del Abismo, o por qué no, según las crónicas, *el día que los pueblos libres se libraron de la terrible amenaza de los Cuimi Kieri del Clan de la Llama*.

Las criaturas divinas, poseen un límite a las Habilidades del **500%**, pues hasta ellas tienen limitaciones a la hora de materializarse en un cuerpo terrenal o físico, exenciones que **no son efectivas cuando está en forma inmaterial**. Además, obtiene CB's impresionantes, y no es extraño ver a entidades de este poder con valores del 300%, 400% o incluso 500%. Sus Salvaciones y maestrías van en consonancia con este detalle, y **bonifican todos sus Talentos y Habilidades con una base de +100**, aunque no sean competentes en algunos de ellos. Además, obtienen la **Ventaja Divina de Transmigración**, es decir, que si sus “cuerpos físicos” o avatares son destruidos o exiliados durante un encuentro, o mueren por efectos añadidos imposibles de superar por sus Salvaciones, **regresarán por deseo propio a su forma física en un límite de tiempo establecido por su valor total en PA** (es decir, a mayor nivel de poder, mayor espacio de tiempo necesitará en su dimensión o reino de origen para “reintegrarse”, y eso pueden ser milenios, gracias a los Elohim, sino los PJ's estarían perdidos). Incluyen además la **Ventaja Divina de Esbirros Sobrenaturales**, con la cual **tienen derecho a un valor en PA de criaturas sobrenaturales sirvientes igual a la mitad de su valor en PA total**, algo así como sus “lugartenientes” o campeones del Dios o deidad. Añaden además la **Ventaja Divina de Intervención Divina**, con la cual pueden manifestarse en el momento que deseen y en el lugar que deseen materializándose en un cuerpo físico o avatar, para marcharse a su reino de origen automáticamente como acción estándar si así lo desean. Esta capacidad no tiene límite de tiempo en asaltos, por lo que pueden permanecer en la realidad física tanto como deseen... obtienen **4.000 PA** de base para comenzar a ser “divinos”, pero pueden obtener Desventajas Divinas que los hagan más poderosos. Comprar la plantilla de **criatura divina**, cuesta **1.000 PA** (con lo que, según este baremo, nos quedarán otros 3.000 PA para diseñar nuestra criatura divina o demonio mayor).

De todas maneras, que los jugadores con PJ's de 3.000 PA en adelante no se confíen, porque el que una criatura de estas características tenga un valor aproximado o ligeramente superior a ellos, no quiere decir que esté indefensa, sino todo lo contrario, está más cerca en apariencia, pero no en la práctica. **Un ser divino estándar de nivel medio, ronda los 8.000 PA, y los superiores, 10.000 PA**. Eso quiere decir que, por muy legendario que se sea, las posibilidades de derrotar a una entidad así, son bastante remotas.

Puede probarse alguna vez a hacer una **campaña divina**, en la que los PJ's o miembros del Reparto sean **criaturas sobrenaturales**, campeones de un Dios determinado enviados a un reino o una dimensión de una entidad o deidad rival para cumplir una misión sagrada, pero aunque los héroes de esta magnitud están sujetos a reglas y normas que frente a seres terrenales les hacen invencibles, siguen estando muy limitados frente a seres divinos, pero no tanto como si fueran terrenales. Probar de vez en cuando estas posibilidades, puede ser

gratificante en un principio, pero tarde o temprano los jugadores descubrirán que, cuando uno llega al cubil del facineroso maligno divino de turno, las cosas no son como se pensaba uno en un principio (*aunque PJ's sobrenaturales si pueden matar o exiliar con más facilidad a una entidad divina, a pesar de que eso les cueste la ficha a más de uno*). Descubriréis tarde o temprano que el poder desencadenado es enorme, y que hasta las piezas y attrezzo del Escenario de Campaña cambian o se destruyen con cada golpe titánico, con cada hechizo o con cada tirada de Habilidades a límites imposibles. Y es que manejar seres de este calibre, siempre trae consecuencias a la realidad en la que están desempeñando sus misiones (*por ejemplo, cargarse a un demonio de un culto esotérico maligno, quizás no traiga la paz al mundo, sino un desequilibrio de poder que debe ser restituido, por lo que a lo mejor otro demonio mayor intenta sentarse en el trono de su predecesor y es una amenaza más grande que el que respetaba las normas cósmicas de cara a los Dioses o Elohim*).

DIRIGIR UNA CAMPAÑA: BASES PARA ARBITRAR PARTIDAS

Aunque el papel de jugador de una campaña heroica es gratificante, también hay un papel importantísimo en la mesa del hobby, y éste es el del **Director de Juego**, uno de los participantes que realiza las funciones de árbitro, intérprete de las reglas universales y de las situaciones con los dados o las tiradas, que prepara los encuentros con los PNJ's, que elabora una trama o aventura y que prepara y da vida a los enemigos, a los actores del **Escenario de Campaña** que no sean los héroes. **Es vital que el DJ se lea detenidamente todo el reglamento**, porque si no, puede caer en errores garrafales, olvidarse de algunas convenciones en mitad de un chequeo de Habilidades importante, o no aplicar los penalizadores o bonificadores adecuados a una tirada que era más difícil o fácil de lo que en realidad parecía (*con la consiguiente decepción de los jugadores que conozcan bien el reglamento, que no son pocos con el tiempo*). Aunque la improvisación del Máster para continuar una campaña con éxito es providencial (*y los improvisadores naturales son los mejores Dj's que existen*), al menos para que la manera de construir personajes, aplicar las reglas o crear enemigos interesantes o campañas memorables le sean familiares, unas herramientas con las que debe estar familiarizado desde el principio. Además, el DJ a veces es el que inicia a los jugadores nuevos o novatos en el mundillo de la simulación o rol, **por lo que es necesario que sepa perfectamente al menos cómo se elabora una ficha**, porque si no, puede ser un caos en la primera sesión de juego, consultando continuamente el libro porque no se domina lo básico del mismo.

Otra cosa muy importante, es **conocer el reglamento de combate**, para evitar situaciones conflictivas en la mesa de juego cuando llegue el momento de los encuentros hostiles, y vigilar de cerca a los jugadores o jugador que intenten beneficiarse de las reglas o las fisuras existentes para sacar ventaja de esas situaciones, haciéndose fichas "maximizadas" que desequilibran el juego, y les permiten realizar con facilidad proezas que de otra manera serían impensables. Además, aplicar perfectamente las tablas de críticos, daños o el umbral de las armaduras y escudos y los penalizadores por recibir heridas o impactos letales puede ser muy emocionante, especialmente si el que recibe los críticos es un enemigo implacable o un PNJ malvado muy odiado por el grupo de aventuras. Es muy frecuente ver a los jugadores menos veteranos emocionarse cuando su héroe da golpes letales a sus oponentes, o saca una tirada

abierta. También es frecuente verle emocionado negativamente, o incluso enfadado cuando su héroe recibe tajos por todas partes o lo mandan a los infiernos de un golpe crítico. Esas situaciones conviene controlarlas o limitarlas, para evitar conflictos en la mesa de juego o protestas innecesarias. **Al fin y al cabo es un juego, y la finalidad es la diversión.**

Ten en cuenta los siguientes consejos para dirigir una partida o primera sesión de juego:

- El **lugar de juego**, es muy importante un sitio en el que haya mesa y sillas en donde sentarse, ninguna perturbación ambiental (*ruidos de la calle demasiado altos, vecinos ruidosos, el perro durmiendo en el sofá, el hermano pequeño, etc, etc.*) y una temperatura adecuada, así como accesibilidad al cuarto de baño (*algunas sesiones son de dos a tres horas, por los Dioses antiguos, los hay de vejiga fácil*), algo de comida para picar en los descansos, bebidas refrescantes, etc.
- Si no eres un buen improvisador de campañas o aventuras, o es la primera vez que diriges, **estaría bien que prepararas una pequeña gesta o misión introductoria**, con unos enemigos de bajo poder y algunos tesoros como recompensa, o bien puede ser una aldeana secuestrada, o la hija de algún mercader (*o una caravana de mercaderes atacada por los asaltantes de caminos*).
- El primer día que quedéis, **debería ser para hacer las fichas de los personajes**, enseñar las reglas a los jugadores y explicarles las Habilidades, Razas, arquetipos de PJ a elegir, y dejar que tus miembros del Reparto elijan el que más les gusta. Procura que los héroes creados sean de arquetipos distintos (*por ejemplo, si hay un Guerrero en el grupo está bien, pero dos ya sobra, aunque siempre se puede elaborar un Paladín o Montaraz, que son medio lanzadores y medio pegadores*). Deja que los futuros mercenarios se familiaricen con el sistema, que tomen el tiempo que necesiten para leer las Ventajas y Desventajas, caracterizar a su héroe y darle forma, incluso si alguno tiene la capacidad de dibujar, un boceto del mismo puede ayudar mucho a tomar contacto rápidamente con lo que el jugador quiere...
- Dispón siempre como Máster el **material de juego**, como reglamentos suficientes (*es bueno que haya más de un libro de reglas universales en mesa, así mientras el Máster consulta algo, otros jugadores pueden poner un punto de referencia en el apartado de magia en la que son competentes, mirar alguna regla que no entienden, pero eso que no perturbe el desarrollo de la trama o partida*), fichas en blanco de sobra, dados d10, lápices, gomas de borrar, un cuaderno en donde tomar notas, apuntes y hacer bocetos de los mapas del terreno o de las situaciones complejas, etc.
- Analiza como Director de Juego **el modo de comportarse de los jugadores con sus personajes**, y aconséjales que interpreten o usen el héroe de acuerdo con el arquetipo, personalidad y Habilidades que han elegido. No tiene sentido que el Guerrero del grupo, sino tiene el Talento de Ciencias y Astrología, vaya prediciendo el próximo eclipse lunar, o el lanzador de conjuros manejando un mandoble a dos manos como un Berséker enfurecido (*aunque cosas más increíbles se han visto*).
- Es necesario que el Director de Juego **conozca perfectamente las reglas más usadas**, porque así evita problemas en el desarrollo de una sesión, solventa las dudas de los jugadores novatos con rapidez y tarda mucho menos en llegar a una decisión sobre una situación en el Escenario de Campaña sobre la que los demás no estén de acuerdo (*por ejemplo, una prueba enfrentada de CB's entre dos héroes para ver quién llega*

*primero al cofre del tesoro, a empuñar una espada mágica, a saltar una trampa detectada por el Pícaro, etc.). Es muy importante de cara también al **combate**, pues se pueden producir momentos en los que no se sabe qué ha sucedido en una tirada o particularidad, por ello, las decisiones del Máster deben estar basadas en el sentido común y en una improvisación rápida y equitativa (*porque si no, los demás pueden pensar que estás favoreciendo al "amiguete de turno"*).*

CONSEJOS PARA DIRIGIR UNA CAMPAÑA: PASOS MÍTICOS Y SESIONES DE JUEGO

Lo más lógico a la hora de empezar una campaña o a dirigir, es jugar sesiones cortas, con misiones fáciles de resolver y desafíos interesantes para PJ's de valores reducidos (*de 2.000 a 2.500 puntos, por ejemplo, es normal ser un aspirante a héroe, un aprendiz de aventurero o una leyenda en curso de forjarse*), PNJ's que den pistas abundantes y no les pongan las cosas demasiado complicadas a los jugadores en la interacción social, además de sitios apartados, ruinas con algunos monstruos peligrosos a los que abatir fácilmente y una recompensa en PA o tesoros lo bastante gratificante como para que un jugador novato se sienta realizado (*"mirad, he descubierto una poción de PG entre las monedas del cofre del abad muerto", y no "oye, ¿qué hace una espada mata demonios en mitad de la nada, en un bosque lleno de bandoleros de baja estopa?"*). Así evitas situaciones abusivas, en las que los miembros del Reparto se vean demasiado abrumados por enemigos potentes (*no les saques un Troll de montaña como primer oponente, o creerán que sus héroes son campesinos armados con mondadientes*), o por mastabas, ruinas y sepulcros llenos de trampas hasta el techo (*una tumba con dos o tres pequeñas trampas lanza virotes es un buen desafío para un Pícaro de 1.500 PA, pero no el laberinto del minotauro, por ejemplo*). Procura ser ecuánime en los resultados con los dados, fiel a los mismos, y si no crees que un jugador merezca perder la ficha a la primera de cambio (*bueno, se puede escamotear un resultado de los dados en un Impacto Crítico si un Goblin penoso degüella por casualidad al Guerrero del grupo, si éste se ha portado genial en la primera o segunda sesión de juego, pero sino... pues majo, hazte otra ficha*). Las **recompensas** deben estar en equilibrio con el poder máximo de los héroes del grupo (*la media en PA de todos ellos como valor representativo*) y nunca sobrepasar lo que un mercenario o buscavidas de ese nivel podría realmente alcanzar. Es bueno aquí otorgar **objetos, armas o armaduras +5** como mucho, tesoros en miles o cientos de mv y contactos limitados, o rumores y algunas informaciones imprecisas acerca de leyendas locales o ruinas cercanas, pero sin dar demasiado a entrever a los jugadores...

A medida que los jugadores obtienen PA, y superan los límites iniciales (*es decir, los 2.500 PA, lo que se puede considerar un aventurero novel o iniciado*), se puede ir incrementando el nivel de los desafíos, tesoros y objetos encontrados, así como los peligros a los que los miembros del Reparto puedan enfrentarse, como PNJ's hostiles, difíciles de convencer o embajadores y diplomáticos belicosos, o encargos especiales, como la escolta de un miembro de la nobleza, patrullar los alrededores de algún templo o muralla asediada por Orcos, etc. Los enemigos siguen siendo **terrenales**, las recompensas llegan en forma de **objetos, armas y armaduras +10 o +15**, decenas de miles de mv en tesoro y contactos más o menos influyentes, así como

informaciones precisas acerca de asentamientos, ruinas y leyendas de la más remota antigüedad. Puede ser que los PJ's ya hayan hecho aliados, algunos enemigos o antagonistas poderosos (*que hayan sobrevivido o escapado a la ira justiciera de los héroes, para refugiarse en el cuartel general de un pérfido hechicero maligno o un Liche con muy malas intenciones, que desea ver a los miembros del Reparto dando vueltas en un asador*), recibido honores o privilegios en algunos pueblos o aldeas, y ya sean medianamente conocidos en la localidad o el reino, y sus hazañas hayan llegado a oídos de personajes importantes o miembros de la Corte, el Clero o la realeza inclusive...

Cuando pasa el tiempo y las aventuras, los muchachos aventureros del principio (*superados los 3.000 PA, aproximadamente*), son ya héroes por derecho propio, leyendas locales y aclamados por las gentes sencillas (*o temidos por todos, si son malignos y facinerosos, pero eso no es compatible con una campaña inicial*), buscados por sus capacidades y Habilidades, muchas de las cuales, sobre todo las profesionales, han llegado ya a la **maestría**, permitiéndose recorrer otros senderos y caminos del mercenario para depurar aún más su preparación y las cosas que sabe hacer (*el Guerrero ha aprendido algunos conjuros útiles, el Pícaro es medio mentalista, el Montaraz sabe curar heridas como un Druida, el Mago ya puede manejar armas sin autolesionarse, etc.*). Aquí, los enemigos son bastante duros, y pueden aparecer algunas criaturas **sobrenaturales** (*como lamias, grifos, vampiros, Liches, zombis inteligentes, goles poseídos, apariciones fantasmales, retornadas del más allá, etc.*), seres terrenales muy capaces (*rondando los 1.500 o 1.800 puntos algunos de ellos, o apareciendo en número elevado de oponentes para suplir sus deficiencias frente a los PJ's*) o usuarios de la magia, el mentalismo, la brujería o las canciones del bardo, algo que iguala con creces o incluso supere las limitaciones de los miembros del grupo (*y suponga un desafío serio para todos ellos*). Aquí, las recompensas son **objetos, armas y armaduras +20 o +25**, cientos de miles de mv en tesoro, contactos influyentes en la Corte o miembros de la alta nobleza, la burguesía o la política del país, que reconozcan en los aventureros a aliados potenciales, gente en la que se puede confiar y leyendas vivientes, que pueden acudir al rescate del reino o la nación cuando una crisis importante esté en marcha o el Abismo pretenda alguna "incursión sorpresa". Es normal aquí que los PJ's tengan enemigos o némesis recurrentes, poderosos y muy malvados, los cuales a su vez dispongan de esbirros igualmente pérfidos y sobrenaturales, o con algunas características especiales. Puede ser que incluso alguno de los miembros del Reparto muera en el desenlace de estas misiones (*o más de uno de ellos, por supuesto, hay días con los dados que son horrendos para los jugadores*), permíteles hacerse otra ficha con los mismos PA o similares, que pueda ponerse rápidamente a la altura del héroe fallecido.

Más adelante, las cosas ya son bastante legendarias y épicas para los héroes (*de 4.000 PA en adelante, hablamos de unos aventureros que son respetados, conocidos y temidos a lo largo y ancho de todo el reino, a lo mejor de todo el continente*), convertidos en señores de feudos, jefes de órdenes militares, abades de congregaciones religiosas, maestros de logias mágicas, príncipes herederos al trono de algún monarca sin hijos, etc. Acuden una vez más al llamado de su antiguo rey, señor o aliado en busca de una solución definitiva a ese enemigo que tantos dolores de cabeza les dio en el pasado, a esa némesis que no los deja en paz, y que aunque la derroten, siempre regresa, una y otra vez. Se trata de liberar al mundo de una gran amenaza, como el despertar de un anciano dragón y su prole de crías hambrientas, una horda de Troll que se han unido para devastar la ciudad, un señor maligno otrora las montañas del Este

(como en el Señor de los Anillos, el malvado Sauron), un poder del Abismo que está consumiendo la realidad física, un arma legendaria capaz de matar a los Dioses que ha caído en malas manos, etc, etc. Aquí se recurre a una trama deducida de las aventuras anteriores, es como el "capítulo final" de una larga saga de aventuras, que pude concluir con la muerte gloriosa de los miembros del Reparto salvando a la humanidad (*que eso siempre es recordado con alegría y orgullo por los jugadores que desempeñaron esos roles y manejaron esas fichas*), con una victoria memorable sobre las fuerzas del Mal o con la conquista de un reino perdido, o el regreso de alguna raza milenaria al mundo físico después de un largo exilio en realidades alternativas. El propio límite es la imaginación. Aquí, las recompensas, si las hay, son **objetos, armas y armaduras +30, +35 o +40**, millones de mv en tesoro, quedar para siempre registrado en los anales y las crónicas de un reino o nación, o ser elevado a la categoría de "avatar salvador del género humano". Aquí, los héroes se dan cuenta que el mundo se les ha quedado pequeño ya, y su sabiduría y poder no tienen parangón en todo el orbe, pocos son los que se atreven a desafiarles, alzarse contra ellos o llevarles la contraria. Pero a veces la fama y la gloria son un peso más que una dignidad, y las responsabilidades con sus órdenes, logias o hermandades les hacen separarse de nuevo tras la aventura, para regresar a sus tareas mundanales y a su puesto como consejeros del rey o nobles dignatarios de algún castillo o feudo fronterizo que administrar. A partir de ahí, el volver a manejar PJ's tan extraordinarios puede resultar aburrido, porque los desafíos son pocos para ellos, y su potencial es tanto, que hasta el Liche más antiguo y sabio se lo consultaría a la almohada antes de tratar de perturbarles el sueño a estas leyendas vivientes. Aunque puede ser que en el Eliseo los Dioses tengan algún problema, y recurran a los héroes mundanos, que están a la altura de una zapatilla comparados con ellos, para que intervengan en un asunto de poca importancia, pero que para los PJ's puede resultar apabullante...

Una **campaña**, puede estar formada por una rápida sucesión de aventuras cortas, interconectadas entre sí por algunos objetos maravillosos, PNJ's recurrentes o un Escenario de Campaña común (*por ejemplo, el reino de Argos en la antigua Grecia, también tenía reinos vecinos, como Minos, Ítaca, Iliria, Beocia, Esparta, Atenas, etc.*), el DJ es el que decide si esas aventuras tienen una relación "oculta" (*la cual se revele a los jugadores al final de una larga sucesión de sesiones de juego y cuando accedan a niveles de poder elevados*), que puede ser un enemigo poderoso, antiguo y milenario, un ser perverso oculto detrás de tanta actividad delictiva y sectaria, o incluso una sierpe legendaria, que haya esclavizado seres terrenales para que lleven a cabo sus planes destructivos y perniciosos. O puede ser un rey malvado, un enemigo del monarca que encarga misiones a los miembros del Reparto, y que sólo revele el origen de tanta mala suerte y sufrimientos cuando crea que sus aliados o mercenarios y guardaespaldas personales estén lo suficientemente preparados. El final de una campaña épica o continuada, no tiene por qué ser el enfrentamiento final con el facineroso de turno, lleno de poderes increíbles y armas o reliquias salidas del averno, con unos sicarios que parecen demonios humanoides y que reparten golpes a diestro y siniestro al mismo ritmo con el que lanzan conjuros, hay miles de salidas y posibilidades, como la liberación de un rehén largo tiempo retenido por una secta de ladrones y asesinos, la creación de una ruta comercial segura a través de unas montañas en el pasado infestadas de ogros y gigantes, un tratado de paz con las hordas de bárbaros invasores con un justo intercambio cultural y social, etc. **Lo que sí no es factible o posible, es eliminar a Dioses, criaturas no-lineales o inmortales**

verdaderos, pues éstos son indestructibles para los cánones terrenales de los aventureros, y eso no debería ocurrir. De pasar, el Máster es libre de retornar a ese ser divino en una forma o avatar más poderoso, dando a los jugadores un escarmiento por pasarse de la raya o estropear la ambientación (*aunque un DJ creativo puede decir “de acuerdo, os habéis cargado al Dios de la guerra Tyr, así que se ha desencadenado un Ragnarok entre los posibles candidatos y el cielo se sacude con una guerra cósmica sin precedentes”*). Lo normal, según las reglas, es que los PJ's que se enfrenten a un ser “divino” mueran en su patético intento de eliminar lo imperecedero, pero hasta eso puede ser un final épico para los miembros del grupo (*¿por qué no el final de una campaña puede ser expulsar al avatar de un Dios maligno, aunque eso les cueste la vida a todos ellos?*). **Tampoco es lógico que los héroes se hagan con armas, armaduras y objetos maravillosos que sólo estos seres pueden llevar o equipar.** *Está claro que no van a cargarse al Dios de la guerra Tyr para ponerse su armadura impenetrable o su espada encantada “mata demonios” (ya que fue creada para esta divinidad, y estas reliquias no se dejan poseer por el primero que llega alegremente a robarlas).* Déjales bien claras a tus jugadores las diferencias entre criaturas sobrenaturales, terrenales o divinas, y evitarás problemas de esa índole en el futuro de tus partidas.

MUNDOS ALTERNATIVOS

El que este reglamento observe una ambientación medieval, no quiere decir que este sistema sirva sólo para ambientaciones de espada y brujería, caballeros andantes y princesas en apuros, sino que es un ejemplo claro y recurrente de cómo funcionan los compendios de juego de los JdR's actuales, cuyo mayor éxito y aceptación está siempre, por orden descendente, en la fantasía épica, en la ciencia ficción y en el terror... ¿y por qué estos géneros, por qué no algo más realista y actual? Porque, cuando jugamos a simulación, buscamos experiencias distintas a las que sentimos en nuestras existencias cotidianas, que son, generalmente, aburridas y monótonas. La gente acude a los parques de atracciones para evadirse, acude al fútbol para evadirse, acude al cine para evadirse, acude al teatro para evadirse, y juega a simulación para evadirse, pero no como una manera de alejarse del mundo real, sino como simple y pura diversión. Un juego de Rol sobre la vida real, no sería jugado por nadie, pero si va de misiones en la Guerra Fría, conspiraciones milenaristas o películas de detectives, la cosa cambia, pues son situaciones poco probables en nuestras vidas comunes, que pondrían en jaque a los profesionales especializados en defensa o inteligencia, y nos ponen en el papel de los héroes o personajes favoritos de nuestras sagas de televisión o cine, metiéndonos hasta el cuello en algo que siempre hemos soñado ser. Jugar a simulación es soñar despierto, aunque sólo sea durante un par de horas a la semana y delante de unos amigos y un libro de reglas. Luego presumiremos de haber salvado el mundo, desactivado una ojiva nuclear o haber descubierto la manera de viajar en el tiempo, eso sin movernos del asiento y recurriendo a unas sencillas reglas y la imaginación. *Eso es “jugar a Rol”, nada más y nada menos.* Y merece la pena, creedme, y es más sano que irse al parque a emborracharse o perder la cabeza y destrozarse el mobiliario urbano por no sé qué ideas políticas.

El Rol es teatro, es interpretación, es improvisación pura, y sus miembros habituales se convierten con el tiempo en unos actores geniales y unos improvisadores muy originales, que

arrancan comentarios y una sonrisa de complicidad a cualquiera, incluso se ganan los aplausos y ovaciones de sus compañeros de mesa, si tienen el día sembrado y lo hacen realmente bien. El Máster debería premiar de alguna manera la improvisación y la **interpretación**, pues ésta es la verdadera finalidad de un JdR, ser como una película interactiva en la que todos sus actores tienen algo que hacer, decir o pensar para elaborar sobre la marcha un bonito guión, y a veces, esa magia del cine puede ser llevada al papel y el lanzamiento de dados. *Maravilloso, creedme, y sé muy bien lo que estoy diciendo.*

Un reglamento no acaba donde la ambientación termina, sino que puede ser llevado a cualquier ambientación, si el sistema os gusta, ¿para qué deteneros hay, en los elfos y enanos de siempre luchando contra la Sombra? Naves espaciales, alienígenas y conquistas galácticas, máquinas del tiempo, armas apocalípticas, dimensiones paralelas, criaturas de pesadilla, terror, etc, todo vale con tal de que os dé unas buenas horas de diversión (*siempre es bueno recurrir a la literatura, la mitología o el folklore popular, de ahí se sacan muy buenas ideas*). El límite lo ponéis vosotros, y vuestra capacidad de evocar estos escenarios.

UN BUEN MASTER

El Director de Juego ideal, es alguien capacitado para administrar las reglas de forma equitativa, alguien que no se queda atascado a la primera de cambio, alguien que tiene en cuenta a todos los jugadores por igual, alguien justo en tomar sus decisiones y en premiar la participación, así como de impartir penalizaciones a los habituales de la estafa y las trampas, que los hay a patadas. Pero nadie debería quedarse al margen, y eso es algo que no todos saben hacer. Hay personas que, por naturaleza tímida o falta de personalidad, no brillan tanto como otras, y hay que saber darles ese momento de gloria, aunque sea efímera, y que todos vean que hasta el último de los PJ's es necesario en la campaña. Y a veces (*pero no siempre*), hay que darle amargas lecciones a los fanfarrones, para que sepan que no todo en esta vida es salirse con la suya, sino que hay que saber perder de vez en cuando, y todos seremos más justos y comprensivos los unos con los otros. Ese es el objetivo del Máster: *mantener el equilibrio de juego, le pese a quien le pese*, aunque el que se tenga que fastidiar sea tu amigo, tu hermano o tu propia novia (*y esa noche te toque dormir en el sofá*). Esta consigna, ha de llevarla siempre como máxima, y salirse de ella es meter la pata. *Premiar a unos con demasiado y a otros con poco, es una falta tan grave o más incluso que apenas premiar a ninguno*, porque, al menos, pensarán que eres muy duro como DJ y que llevas un nivel de dificultad muy elevado, a que eres un espabilado que mira más por sus amiguetes que por la diversión del grupo.

Los grandes Máster tienen a veces momentos bajos, bastante bajos algunas veces, y hay que dar descanso a esa máquina de improvisación que es el cerebro. *Hay épocas en la que está harto de dirigir, ser el malo de la película o manejar PNJ's y escenarios a diestro y siniestro, además una buena manera de ver cómo se sienten los jugadores, es ser en algunas partidas un jugador más*, dejando las tareas de dirección y arbitraje a tus compañeros de mesa, a ver qué tal somos cada uno en nuestros papeles respectivos, o cómo es de difícil controlar a unos freaks insensatos y llenos de malas intenciones para con el pobre Director (*ahora es el*

momento de ver qué caras ponen cuando les haces las mismas gatadas que te hacían a ti, o incluso más finas, pues tú te conoces el reglamento mejor que estos aspirantes a DJ). Se aprende mucho practicando el papel de jugador, es relajante y enseña cosas sobre el reglamento que, vistas desde el punto de vista del Máster, siempre se pasan por alto (“vaya, esta Habilidad debería vigilarla de cerca en mis partidas, es muy poderosa combinada con esta regla y esta otra”).

GENERADOR DE COMUNIDADES: EL MUNDO DEL DJ

Hay Directores de Juego nefastos, gente incapaz de elaborar una ambientación por sí mismos, o que no posee la creatividad necesaria como para aventurarse a construir un mundo imaginario de la nada, por mucho reglamento que tenga en sus manos o ideas sobre arquetipos, ambientación y criaturas hostiles. Es normal, no todos nacemos con la chispa de la imaginación prolífica de algunos escritores o autores del género, y somos demasiado realistas, tan pragmáticos y prácticos, que resultamos ladrillos vivientes, *creedme, el sesenta por ciento de la población es así*, sin capacidades de ese tipo. Los vaivenes del DJ, le llevarán a levantar ciudades ficticias en mitad de la nada, a crear países y reinos, civilizaciones y feudos, razas y asociaciones militares o religiosas, y es un buen comienzo, antes del libre albedrío o la total iluminación como improvisador natural, hacer un poco caso del material o ambientación, que, aunque abierto, está presente en este libro. Pero he aquí el problema de ese 70%, que no son capaces, ni por asomo, de imaginar en sus mentes la variedad, riqueza y abundancia de idiomas, creencias, culturas y sistemas monetarios, de gentes y de pueblos, se marean con tan sólo pensar en lo inmenso que es un mundo así, sacado del bolsillo o la chistera de un ilusionista, y eso les hace impensable la tarea del DJ, dejándola en manos de otros, más expertos y “dotados” para la tarea en cuestión. *No desesperéis*, os pondremos a mano una serie de consejos y de sencillas herramientas, con las que podréis poneros a la altura de los legendarios improvisadores naturales. Primeramente, haced caso de estas normas, detalladas a continuación, o consejos preliminares:

- **Piensa bien en qué vas a hacer:** visualiza el escenario, trata de imaginarte esa cueva en donde van a explorar los jugadores o PJ's en busca del tesoro perdido, para rescatar a la princesa de turno o al canciller raptado por los Goblins, imagina los pasadizos, dibújalos en un papel a modo de mapa, y no te preocupes por los malos tratos o el penoso estilo que tienes como ilustrador, eso bastará para darte una idea, un esbozo general de todo el asunto. En ese mapa, trata de dibujar las localizaciones principales, en dónde situarías las trampas o los monstruos, o dónde estarían los PNJ's recurrentes (*como los “malos” verdaderos, o algún aliado que pueda surgir de la nada*).
- **Diseña un escenario:** importantísimo, aunque el mundo de tu ambientación no esté perfilado del todo y debas construirlo a grandes rasgos, el lugar en donde los PJ's van a moverse y a actuar, es muy relevante, y debe estar perfectamente detallado para que la partida se desarrolle con normalidad. Ese mapa que antes dibujaste ayudará mucho en esta tarea, y es el momento de hacer uno más completo, pasado a limpio y con toda la información necesaria. Por cierto, **no dejes** que los jugadores vean ese mapa, podría echarse a perder toda la sesión de juego, déjales que pinten el suyo propio

mientras avanzan por el escenario, o facilitales (*si eso forma parte del plan de juego*) uno más incompleto, pero con alguna información falseada de antemano, o con datos inconexos. Se quedarán de piedra, cuando descubran que los mercaderes que les vendieron el mapa, les han tomado el pelo...

- **Busca el Equilibrio:** llenar una mazmorra de bichos peludos y malvados está bien, pero esos bichejos pueden ser demasiado numerosos para el grupo, las trampas increíblemente efectivas o las galerías despistar a más de un viajero experimentado, y dirigirle directamente a las fauces del dragón, sin comerlo ni beberlo. Baja el **Nivel de Desafío**, ajústalo a lo que los PJ's saben realmente hacer.
- **Busca el sentido común:** en una mazmorra no pueden coexistir ciertas especies de criaturas sobrenaturales o malvadas, simplemente porque no se pueden ni ver, o porque la comida escasea y no hay instalaciones que puedan cubrir sus necesidades. Toda horda maligna necesita de cubiles, grandes salas de entrenamiento, armerías, cocinas, guarderías para sus crías, bibliotecas para nigromantes, laboratorios siniestros, prisiones, salas de torturas, etc, etc. *Hasta el Mal necesita ser organizado*, y tú debes dar la impresión de que el señor de la oscuridad que habita en ese torreón, tiene una seriedad intachable y una reputación temible, aparte de un intelecto brillante. Por ejemplo, los Orcos viajan en hordas de guerreros, portadores y esclavos de logística que cubren sus necesidades (*y a veces, pasan a formar parte del rancho del día*), tienen sus mandos militares, su disciplina interna y sus chamanes propios, y aunque no poseen territorio, son hábiles aprendiendo el idioma y las costumbres del pueblo que tratan de asolar o tomar por las armas. *Eso tiene sentido, llenar un subterráneo de trampas y bichos hasta arriba, no lo tiene.*
- **Genera comunidades:** en una campaña, no todo es ir al campo, pegar mandobles a todo bicho maligno que se nos ponga por delante, derribar murallas con nuestros ejércitos o patear el trasero a los malvados, pues existen reinos similares al nuestro de procedencia, con ideas afines, e incluso ciudades y fortalezas, en las que está terminantemente prohibido desenfundar un arma o usar la fuerza bruta, y eso se puede penar con la horca, un tiempo en los calabozos, o ser mandados a galeras (*y eso sí que es una faena, estar remando durante cuatro o cinco años, sin saber cómo has ido a parar ahí*). Las aldeas, pueblos y comarcas o provincias pueden tener sus propios fueros y leyes locales, depender del castillo de un poderoso señor feudal o tener cuarteles militares o de órdenes guerreras cerca para protegerles, y a nadie le gusta ver cómo se ríen del orden establecido o montan trifulcas en un apacible lugar de campesinos y siervos de la gleba. No tolere el gamberrismo por el gamberrismo, a los ruidosos, dales una lección que no puedan olvidar, así respetarán más tus escenarios y se portarán con más cautela, entregando las armas a la entrada del puente levadizo, como Dios manda.

Ahora llegamos a la parte más temible, a la de la generación de comunidades libres y aldeas, villas o ciudades. Piensa que no estamos en el s.XXI, donde enormes metrópolis de acero y hormigón se levantan en miles de metros cuadrados, ni hay varios millones compartiendo el espacio vital. En el Medievo, las ciudades o capitales más influyentes no pasaban del medio millón, y las había realmente grandes, con hasta 250.000 almas coexistiendo bajo la seguridad de sus murallas (*el Londres del s. X-XI, no pasaría de esa población, y tirando hacia arriba*). Las villas, podían tener perfectamente entre 10.000 y 20.000 habitantes, y eso estando bajo la tutela de alguna cofradía o cofradías de mercaderes, contando con algún arzobispado o la presencia de algún poderoso duque o señor (*como los de Alba o Medina-Sidonia en la España pre renacentista, por ejemplo*). Un pueblo estaba sobre los 2.000 a 5.000 como máximo (*eso sin contar las grandes pérdidas que la Peste Negra causó, dejando algunas localidades*

Crónicas de Rhum d100

completamente vacías de gente y de recursos). Una aldea, si llegaba a tener 300 habitantes, ya era considerada toda una localidad... para dar con estos límites de población, o generar una comunidad de manera aleatoria, podemos usar la siguiente tabla:

Tirada d100	Tipo de Población	Habitantes
1-20	Aldea	100-500
20-40	Pueblo	500-2.000
40-60	Villa	2.000-5.000
60-80	Provincia	5.000-10.000
80-100	Ciudadela	10.000-50.000
Tirada Abierta	Capital	50.000-100.000

Las comunidades generadas, también disponen de un **límite de crédito**, es decir, no se puede disponer de un arma mágica de gran calidad en la tienda de ultramarinos de un comerciante de aldea, pero sí en un detallista de alto nivel en las calles comerciales de una gran capital del reino. Para saber cuál es el valor del objeto maravilloso o del artículo de mayor precio disponible en cada comunidad, acudiremos a la siguiente tabla (*y se supone que ése es el valor entero de toda la ciudad, provincia o capital*):

Tipo de Población	Límite de Crédito (mv)
Aldea	1000-5.000
Pueblo	5.000-10.000
Villa	10.000-50.000
Provincia	50.000-100.000
Ciudadela	100.000-500.000
Capital	500.000-2.000.000

Estas cifras son una mera indicación formal, siempre habrá gremios, asociaciones militares o hermandades clericales con reliquias u objetos que valen diez o veinte veces el límite de crédito de una ciudad, pero estos objetos no están a la venta, forman parte del patrimonio de la facción como símbolo de poder e influencia, y son una herencia legítima de sus fundadores y ancestrales líderes de un pasado glorioso. Sustraer, raptar o robar temporalmente estas maravillas, puede ser un delito peor que el robo de caballos, y eso está penado con la horca (*imaginad lo otro, caballeros*).

Ahora, veamos cuál es el percentil de aventureros o **clases profesionales** existente en una población... ¡no llega al 1% del total! Eso quiere decir que, en una aldea, es probable que nos encontremos con un solo aventurero, generalmente un explorador o Montaraz que sirve de guía y patrulla fronteriza en esos bosques cercanos, o algún Clérigo que hace las veces de protector de la localidad y también de pastor religioso, curandero y guía espiritual o experto en temas sobrenaturales. En un pueblo, podría haber ya casi cincuenta mercenarios o buscavidas, entre ellos, algunos Guerreros como alguaciles o protectores del pueblo, o algún señor feudal con sus seguidores o caballeros, o un suboficial del ejército con una pequeña torre del homenaje y su guarnición, además de varios Clérigos, algún Montaraz y quizás cierto grupillo de Pícaros haciendo de las suyas por los caminos y paradas de postas. Pero no todas

las poblaciones son iguales, y no siempre es fácil encontrarse los mismos oficios en las ciudades, ni en la misma proporción.

Población	Oficio de Aventurero	Número Aproximado
Aldea	Guerrero	1-0
Aldea	Montaraz	1-0
Aldea	Clérigo/Paladín	1-0
Aldea	Pícaro/Bardo	1-0
Aldea	Mago/Lanzador	0
Pueblo	Guerrero	15-10
Pueblo	Montaraz	15-10
Pueblo	Clérigo/Paladín	10-5
Pueblo	Pícaro/Bardo	10-5
Pueblo	Mago/Lanzador	1-0
Vila	Guerrero	30-15
Villa	Montaraz	30-15
Villa	Clérigo/Paladín	15-10
Villa	Pícaro/Bardo	15-10
Villa	Mago/Lanzador	5-1
Provincia	Guerrero	45-30
Provincia	Montaraz	45-30
Provincia	Clérigo/Paladín	30-15
Provincia	Pícaro/Bardo	30-15
Provincia	Mago/Lanzador	15-10
Capital	Guerrero	115-45
Capital	Montaraz	115-45
Capital	Clérigo/Paladín	45-30
Capital	Pícaro/Bardo	45-30
Capital	Mago/Lanzador	30-15

Tened en cuenta que estas cifras son una mera orientación, y sabemos perfectamente que, por ejemplo, en el Toledo medieval, no había precisamente sólo 115 soldados protegiendo la ciudadela, sino miles, pero estas cifras hablan solamente de aquellos que son profesionales que viven exclusivamente de su oficio, no reclutamientos ni levas de tropas para reforzar el número, y que incluye a todos los reclutas sin apenas formación militar. En una campaña heroica, el Guerrero del grupo no es precisamente un soldado raso, sino un sargento o teniente en una guarnición militar, o un mercenario y espada de alquiler que, de participar en una batalla, adquiere automáticamente el grado de suboficial (*así que no os toméis nunca a la ligera las capacidades del Guerrero del grupo de aventuras, os podéis llevar una desagradable sorpresa, cuando comprobéis que a su mando hay miles de voluntarios y reclutas*). Las cifras para Montaraces, Clérigos y Pícaros son bastante aproximadas y realistas, pero los Magos... ¿hubo alguna vez Magos en la vida real del Medievo, aunque algunos se hicieran pasar por tales? La respuesta exacta, **ninguno**. La Iglesia juzgaba y mandaba a la hoguera a decenas de "herejes" mediante juicios amañados y bastante sospechosos, que se basaban más en la procedencia ideológica o en los estudios científicos, pues tenían miedo de perder su control sobre la población civil, que era casi total. La mayor parte de los procesados eran mentes

prácticas y curanderos de pueblo, o inocentes acusados de brujería por venganzas aldeanas y la superstición de los lugareños, ávidos de quedarse con sus tierras después de cerrar un trato con la Inquisición.

En una ambientación fantástica, **lo menos probable es encontrarse con un Mago**, pues es un oficio lleno de frustraciones y sacrificios, ya que el saber arcano está en manos de una élite de eruditos y masones que piensan que este saber es una herencia por derecho, y sólo los nacidos “canalizadores” pueden acceder a ella, o simplemente, el conocimiento arcano exige tanto estudio y dedicación, que sólo una mente excelsa y bien entrenada puede llegar a adquirir esos poderes y técnicas de modificación de la realidad. Aunque las razas antiguas (*a excepción de los Enanos, que la desprecian*) tienen un acceso “ilimitado” a estos recursos, ya que formaba parte de sus vidas cotidianas, los Hombres son efímeros, crueles y bastante volubles, y el poder arcano, conduce fácilmente por el sendero de la Corrupción. Los mortales que usen magia, deberían ser en su mayoría del arquetipo del Mago, ya que un Guerrero o Pícaro lanzando magia, no tendría razón de ser en una sociedad donde estos secretos están en manos de una élite muy recelosa de los malos usos de sus legados mágicos y esotéricos. Sin embargo, las mafias urbanas y servicios de espionaje de las grandes ciudades sí pueden contar con profesionales de otros oficios, a excepción del Montaraz o el Clérigo (*que no siempre tienen que saber lanzar conjuros, naturalmente*), que pueden estar iniciados en algo de cábala mágica o similar, y sacar buen partido de su Mentalismo, poderes arcanos y Habilidades en una combinación bastante letal y efectiva.

Aun así, si quieres dirigir una campaña completamente realista, **suprime** completamente la magia, aunque también deberías prohibir a los jugadores acceder a razas mitológicas, dejar solamente a los Hombres, eliminar algunas Ventajas y Entrenamientos, también quitar Habilidades mágicas, impedir el uso de cualquier conjuro y dejar la curación a manos de los Grupos de Habilidades relacionadas. El resultado es una ambientación bastante seria, madura y enfocada a la trama más que a la acción, pues los medios de curación de las heridas son bastante incompletos y lentos, y los PJ's corren el riesgo de perder la existencia mundanal en cada enfrentamiento o encuentro peligroso que tengan. Sería interesante basarse en hechos históricos de la humanidad, incluso en libros de historia sobre el Medievo, o porque no, en otras épocas, siempre realizando los cambios necesarios... o si quieres eso, pero dejar algo de magia, *disminuye mucho el acceso a la misma*, haz que sea algo extraño y casi legendario, y tendrás una ambientación pseudo realista con algunos tintes de ficción literaria (*como jugar al rey Arturo y los caballeros de la mesa redonda, o a Robin Hood, etc*). Muchas ambientaciones de ese tipo, tienen un éxito mayúsculo en el mercado de la simulación, pues acerca al jugador a realidades escondidas, misteriosas y casi siempre ocultas a los ojos de los simples mortales (*los Elfos y las hadas podrían vivir en una realidad paralela, como los Sidhe que daban consejos al Mago Merlin, hasta la dama del lago, era uno de ellos*).

PERSONAJES NO JUGADORES: LA MANO DEL DESTINO

Un recurso muy recurrente para los Dj's, es el del uso de los Personajes No Jugadores (PNJ's), una especie de aventureros fuera de la trama, que pueden ser de ayuda para el grupo de

aventuras en tareas en las que ninguno de ellos suele destacar, o son simplemente aliados temporales, que ayudan al mismo equilibrio dentro de la sesión de juego. También pueden ser mercenarios y espadas de alquiler que pueden ayudar a cambio de cantidades contantes y sonantes, o llegar a un acuerdo sobre el reparto del tesoro o del botín de saqueo de unas ruinas o unas tierras llenas de Orcos furiosos. Pero los PNJ's no son el héroe del Máster, ni una manera de controlar a un protagonista no jugador en medio de la trama de tus jugadores, pues eso puede ser frustrante y bastante fastidioso para ellos. Recuerda que a nadie le gusta estar cruzado de brazos mientras otro libra los encuentros por ellos, desactiva todas las trampas y vence a los malos como si nada. El uso de un PNJ debe ser algo sutil y bastante teatral, debe estar alentado por una intervención periódica y circunstancial (*como desenvainar la espada sólo cuando el grupo está a punto de palmar sin remisión*), sin que se note demasiado. Además, una manera de restringir estas intervenciones, es la de interpretar a un PNJ ambicioso y bastante materialista, que no se juega el cuello por nadie al menos que la cifra sea alta, y que los PJ's, cuando se queden sin dinero, sean abandonados a su suerte sin más.

Pero tampoco seas pasivo, pues los jugadores pueden llegar a recelar de un PNJ indiferente a los sufrimientos del grupo, que no les ayuda para nada, pero que, en cambio, se come los víveres, duerme calentito en la tienda de los compañeros y no cesa de hacer comentarios jocosos acerca de lo patético que es el Guerrero del Reparto. Tampoco el otro extremo, sino quieres que alguno de los PJ's considere apropiado rajarle el pescuezo a tu personaje parásito. Tampoco son buenas las apariciones estelares, de grandes PNJ's que son mundialmente famosos o increíblemente poderosos, pues podrían eclipsar la importancia del grupo de aventuras dentro de la campaña, y les haría sentirse meros espectadores de una trama en la que ellos no tienen ni voz ni voto. *Elige bien tus decisiones, pues meter la pata con los PNJ's, siempre es lo más fácil. Y si no tienes término medio en esto, pues no los incluyas, dejándolos simplemente como confidentes en la aldea, vendedores de información o de reliquias y servicios, y te evitarás cualquier problema.*

Oficio de PNJ	Precio (mv)	Período (días)
Guerrero	100	1-3
Montaraz	200	1-3
Clérigo/Paladín	300	1-5
Pícaro	400	1-5
Mago/Lanzador	500	1-3

Como podéis observar, nadie da nada a cambio de nada, y las posibilidades de que alguien se os una por las buenas (*"oye, nos vamos de aventuras, ¿te vienes?"*) son bastante limitadas, por no decir nulas. A nadie le gusta jugarse el bigote a lo tonto, y menos en una zona donde se sabe que nadie ha regresado con vida jamás. Pensadlo vosotros también: *¿merece la pena perder una gran ficha por meterse directamente en la boca del lobo? ¿A qué no?*

CLASES NO PROFESIONALES: GENTE CORRIENTE

A veces, los aventureros pasan gran cantidad de tiempo en un pueblo, aldea o villorrio, compartiendo sus existencias con los siervos del señor feudal, con sus soldados o el mesonero de la esquina, hablando con los mercaderes acerca de tratos o negocios y regateando con el herrero los precios de las armas o las armaduras disponibles. Es el día a día del mercenario y buscavidas, normalmente, se pasará más tiempo dedicándose a estos menesteres en tiempo de juego que a las propias aventuras, las cuales sólo duran unos pocos días o unas horas, y sin embargo, abarcan la mayor parte de las sesiones que dirige el DJ. Una cuestión frecuente, es la de qué hacer durante ese tiempo de existencia meramente terrenal, y muchos, sobre todo Pícaros o Bardos, tendrán muchas respuestas a esas preguntas: mezclarse entre el gentío, escuchar sus experiencias, lograr nuevos contactos o fuentes de ingresos, ser contratados como guardaespaldas, etc, etc. Los jugadores veteranos son los que más provecho le sacan a esta situación, y saben perfectamente cómo exprimir al máximo las posibilidades de llegar a un nuevo lugar civilizado, aprender todo lo que se puede y obtener el máximo rendimiento de la información que se puede sacar de allí.

La gente está muy ocupada normalmente, atareada en sus quehaceres diarios, yendo y viniendo de los talleres de artesanos, de las peonadas de los constructores de catedrales, del servicio del castillo del señor, de las tierras de labor del duque, en fin, nadie dispone del tiempo adecuado para pararse a charlar un rato, aunque algunos aldeanos son tan hábiles con la lengua como con el azadón, y les encanta “escaquearse” un poquito a cambio de unos minutos de sana y prometedora conversación, aunque los hay muy ariscos y desconfiados, pensad que los pueblos son un mundo aparte del mundo (*y en la actualidad, todavía es así*). Para clasificar a los individuos no profesionales (*es decir, no aventureros*), hemos creado una serie de arquetipos de PNJ bastante generalistas, en los que englobamos a todo el resto de la población que no es ni mercenario ni soldado de élite, y son: el **sicario**, una especie de matón o combatiente al servicio del soldado, y hace las veces de alguacil o guardaespaldas, aunque también puede ser, simplemente, el que busca toda clase de pelea o emociones fuertes; el **artesano**, que es, ni más ni menos, todo aquel que se dedica a tareas manuales y de oficios, llegando a especializarse en los Grupos de Habilidades más variados; el **funcionario**, es el que sabe leer y escribir, algo de matemáticas y suele ser el bachiller que lleva la contabilidad de un señor o escribe el correo (*muchos nobles del Medievo, no saben leer ni escribir*); el **erudito**, aunque tiene competencias intelectuales como el Mago, no es ni menos un lanzador de conjuros, sino una persona culta y muy leída, como un investigador o un pensador de la época; el **fraile**, es una especie de Clérigo sin las mismas competencias que éste, puede ser un sacristán, monje o prelado encargado de las tareas y mantenimiento de un monasterio, y suele estar a las órdenes de los Clérigos, Paladines y abades de estas hermandades religiosas.

Estas clases no obtienen los beneficios de los Puntos de Aventura, pero si algún jugador quiere cogerlos como “plantilla base” para jugar en una campaña, puede comenzar con 500 PA para mejorar las aptitudes del PJ mundanal, que cuando adquiriera 1.500 PA, pasa a ser un arquetipo normal de aventurero (*Guerrero, Montaraz, Pícaro, Paladín, Clérigo o Lanzador de Conjuros*), eso sí, los PA anteriormente gastados no se pueden “mover” de sus Talentos y Habilidades actuales, quedando como un recuerdo de su vida anterior...

SICARIO/MATÓN

El Sicario es un especialista en los enfrentamientos cuerpo a cuerpo y la seguridad personal de otros, pero sin llegar a las competencias del Guerrero, a su maestría o a sus Habilidades, cubriendo sólo una pequeña parte de los atributos de éste. A diferencia de la clase de combatiente, obtiene un **+20** en un **Talento de Armas**, y un **+20** en un **Talento de Armaduras**, aparte de una Habilidad de **Armas** con un bonificador de **+15**. Además, como opcional, puede adquirir una Habilidad del Talento que elija con una bonificación de **+10** y mejorarlo poco a poco. Su bonificación de **Puntos de Golpe** es de **+30**, y empieza con **1 PP**. Se le suele ver en los ejércitos como recluta o voluntario, frecuentar a los ricos y poderosos como guardaespaldas profesional y proteger la vida de señores feudales menores, mercaderes o funcionarios públicos. También puede formar parte de mesnadas de mercenarios, pero sólo como tropa de refuerzo y escudero, nunca como caballero o portaestandarte de su señor.

ARTESANO

El Artesano, es un maestro consumado de las tareas manuales y creativas, especializado en los oficios de producción artesanal, y centra sus esfuerzos y sus talentos en perfeccionar al máximo estas aptitudes, aunque su capacidad personal casi siempre está atada a la vida urbana o rural, y es incapaz de desenvolverse adecuadamente en un entorno campestre o bosquimano. Como habitante de las grandes ciudades y cosmopolita, es también un chismoso sin cuento y un truhán amante de las juergas, lo que muchas veces le lleva a contraer deudas de juego o con las tabernas de las inmediaciones.

El arquetipo empieza con un **+20** en el **Talento Artesanal**, aparte de un **+20** en el **Talento Social**. Elige **una Habilidad** de la lista de Talentos de Oficios/Artesanales con un bonificador de **+15**, y obtiene un **+10** a una Habilidad del Talento de la lista que elija, para ir perfeccionándolo poco a poco. Comienza con un bonificador de **+20** a sus **Puntos de Golpe**, y **1 PP**.

FUNCIONARIO

El Funcionario, es un especialista de los trámites legales, quizá el único que sabe leer y escribir perfectamente de toda la aldea, y se especializa en las materias referentes a la escritura, el cálculo y un poco de leyes y filosofía, así como educación básica y cultura general. Muchos viejos maestros o instructores de señores feudales pertenecen a esta categoría, aunque los jóvenes nobles prefieren aprender mejor el arte de la lucha y las justas, o pasarse días enteros de cacería con sus señores padres. También sirven en los municipios y asesorías legales de los banqueros y mercaderes como secretarios, archiveros y escribientes, obteniendo buenos ingresos por sus trabajos documentales y el mantenimiento de los libros de contabilidad de los potentados, aunque a veces las cuentas no coinciden del todo con la realidad...

Obtienen un **+20** en el **Talento de Religión/Humanidades**, y un **+20** en el **Talento de Comunicación/Relaciones Sociales**. Además, pueden elegir una Habilidad con un bonificador de **+15** en el Talento en Humanidades, y elegir **una Habilidad del Talento Social**, con un bonificador inicial de **+10**, el cual pueden ir perfeccionando poco a poco. Empiezan con bonificador de **+10** a sus **Puntos de Golpe**, y **1 PP**.

ERUDITO

Más versátil e inteligente que el Funcionario, el Erudito vive por y para el conocimiento, enclaustrado en los laboratorios y bibliotecas de las universidades o archivos documentales de los monasterios, comparando obras, estudiando a fondo las materias del saber y descubriendo nuevos procedimientos científicos o filosóficos con sus deducciones y sorprendentes teorías, las cuales ponen en jaque el dogma de Fe de la Iglesia, y empiezan a mosquear bastante a la Inquisición, que los vigila a todos ellos muy de cerca. Sin embargo, sin el trabajo de estos hombres de ciencia, la humanidad habría perdido el legado del pasado y el testigo de las razas antiguas, a las que deben todo y jamás darán las gracias lo suficiente. Sin embargo, el erudito vive exclusivamente de la protección y manutención de los mercaderes y mecenas que sufragan sus trabajos y descubrimientos, así que prefieren dedicarse por encargo a aquello que los pagadores suelen indicarles.

Obtienen un **+20** en el **Talento en Astrología/Ciencias**, y un **+20** en el **Talento en Humanidades**. Además, pueden elegir **una Habilidad** con un bonificador de **+15** en cualquiera de estos dos grupos, y elegir **una Habilidad adicional** de la lista de **Talento en Ciencias** o de **Comunicación**, con un bonificador inicial de **+10**, el cual pueden ir perfeccionando poco a poco. Empiezan con un bonificador de **+5** a sus **Puntos de Golpe**, y **1 PP**.

FRAILE

El Fraile, es un especie de Clérigo no ordenado sacerdote, un asistente de los templos y monasterios de las hermandades religiosas del Reino de los Hombres, un auxiliar muy valioso que acaba tomando los hábitos y ciertos votos, pero que no aprende las técnicas necesarias para administrar los sacramentos o cantar una misa completa, sino cómo ayudar al prelado o párroco de turno y confiar sus esfuerzos en el buen funcionamiento de la parroquia y los diezmos o limosnas destinadas al mantenimiento del sacerdote y de los servicios de la misma, o al sostenimiento del monasterio. Si vive con un grupo nutrido de hermanos feligreses, entonces reza diariamente, respeta una jerarquía institucional y jura unos votos determinados (*silencio, obediencia y castidad, normalmente, u otros que se le ocurran al DJ*) que le permiten integrarse perfectamente en la vida diaria y las normas de convivencia de la institución. Suelen ser bastante pobres y alaban las virtudes de la vida austera y la humildad del espíritu.

Obtienen un **+20** en el **Talento en Humanidades**, y un **+20** en el **Talento en Comunicación**. Además, pueden elegir **una Habilidad del Talento en Humanidades** con un bonificador de **+15**,

y recibir un bonificador de **+10** a **una Habilidad** de la lista del **Talento en Comunicación**. Empiezan con un bonificador de **+5** a sus **Puntos de Golpe**, y **1 PP**.

SIERVOS DE LA GLEBA: EL PUEBLO LLANO

Inferiores a todas las cofradías de artesanos, a los funcionarios, a los mercenarios de las mesnadas, a los eruditos protegidos, a los frailes o similares, estas gentes representan la mano de obra indispensable para el sostenimiento de la sociedad feudal, *y representan, nada más y nada menos, que el 90% o el 95% de la población total*, y sus existencias tienen, por lo menos, de todo y para todo. No se especializan demasiado, quizá aprendan en toda su vida un Grupo de Habilidades, siempre dentro de las siguientes listas: **Talento Artesanal**, **Talento en Comunicación/Relaciones Sociales**, **Talento de Adiestramiento Animal**, **Talento en Supervivencia** o **Talento de Artes**. Aunque son muy versátiles, no pasan de un **+15** en el Talento que tienen, y obtienen **una Habilidad**, generalmente lo que les da los ingresos necesarios para no morir de hambre, con un bonificador de **+20**, pero no pueden aspirar a más.

Generalmente, los aventureros salen de todas las procedencias, incluida ésta, pero la vida del jornalero, acarreador o forrajeador era bastante insana, sometida a los trabajos del campo, a una dieta insuficiente, a la alta mortalidad debido a epidemias y contagios de enfermedades endémicas y epidemias típicas (*peste, mononucleosis, viruela, sarampión, paperas, poliomielitis, etc, etc*), cosas que hoy en día están controladas, y que en esos tiempos eran causa de la muerte del 40% o del 50% de la población infantil o adolescente, muchos de los cuales no llegaban a la madurez. Además, los jornaleros no eran dueños de la tierra que trabajaban, la cual estaba en poder del señor feudal, y arrendada a ellos mediante un intermediario, el capataz del latifundio, que dividía el territorio en varios minifundios arrendados que debían pagar el **diezmo** (*ya hemos explicado anteriormente en qué consistía este impuesto*), y si no, eran temporeros ocasionales, contratados por peonadas para las tareas del campo y las fincas o cotos particulares del noble propietario del feudo. Atados a una vida sedentaria y bastante penosa, debían de acudir a misa al menos una vez a la semana, no tenían derecho a la educación y solían ser, en su mayoría, **analfabetos** por defecto. La Iglesia y el poder militar del señor se encargaban de sofocar todo intento de autonomía o independencia, y sólo los villanos o dueños de tierras propias eran libres de las imposiciones y tributos de estos abusivos sistemas sociales.

Luego, estaban los abusos contra las libertades del individuo, como el “derecho de pernada”, una especie de imposición del señor a las muchachas vírgenes, a las cuales tenía derecho a desvirgar en el caso que fueran jóvenes y hermosas, aunque en España ese derecho nunca fue usado de una manera habitual (*aunque en Europa del norte y los principados alemanes, bastante*). También podían decidir la vida o la muerte de un lacayo por crímenes que no había cometido, pero a veces, el hambre y la desesperación le llevaban a hacerlo, como cazar en el coto del señor o robar a algún mercader algo de comida, y eso era penado con la horca, la cadena perpetua o el foso de tortura. La Iglesia y su Santo Oficio se encargaban del resto, atenazando a los pobres labriegos con sus investigaciones sobre herejes y profanos,

extorsionando a los siervos para que se denunciaran unos a otros, y realizar sorprendentes trámites económicos gracias a estas “operaciones de caza de brujas”, que no tenían otro fin que el de conseguir tierras y riquezas para el Clero. Subir de escala social para un siervo de la gleba, era convertirse en dueño de las tierras que trabajaba, y eso se conseguía casando a sus hijas con algún villano, comprando poco a poco un terruño o realizando complicadas transacciones económicas con el ganado y las tierras, que al final llevaban a la libertad judicial y a los derechos de ciudadano libre. Pero aquí no se acababa todo, pues comprar el título de hidalgo era el objetivo final, con el que no se tenían que pagar impuestos, y se obtenían privilegios dignos de un noble del más bajo rango (*el ejemplo más claro, lo tenemos en el “Buscón” de Quevedo, o en el “Lazarillo de Tormes”*). Todos los siervos de la gleba comienzan con un **+10** a sus **Puntos de Golpe**, y **1 PP**.

CORRUPCIÓN Y MORAL DE LOS PERSONAJES

En todo Escenario de Campaña, los PJ's interactúan con el entorno y los PNJ's (*Personajes No Jugadores*) que el Director de Juego les va situando y colocando delante, ya sea en encuentros de trama, interpretación, combate, misterios, información, interrogatorios o enemigos potenciales, intercambio de datos, diplomacia con individuos de alto estatus o posición social, etc. Normalmente, las campañas o sesiones de juego, además de las historias y orígenes de los aventureros, se supone que son héroes, gente que se enfrenta a situaciones complicadas, grupos de mafiosos locales, ayuda a los líderes regionales con sus problemas, frustra los planes del facineroso de turno y realiza al final de su carrera y aventuras hazañas sorprendentes, que le harán al jugador recordar (*y a veces al propio DJ*) esa ficha con cariño, y aunque su PJ haya caído en “acto de servicio”, seguirá siendo una leyenda dentro y fuera del tablero de juego. Si todos los jugadores son **novatos o principiantes**, es mejor jugar o dirigir **campañas heroicas**, en las que las misiones o encuentros con PNJ's hostiles y malvados son lo más común, no hace falta andarse con cuidado en lo que hacen los PJ's o dicen o piensan, el Escenario de Campaña está lleno de bichos que machacar, tesoros que desenterrar o ruinas que saquear, además de todas las aventuras que se desarrollan en sitios remotos, apartados, donde hay poca o ninguna civilización, y sólo se regresa a las zonas pobladas a vender el botín de saqueo, comprar Equipo o conseguir contactos y rumores sobre nuevos lugares de aventuras. Así no hace falta aplicar estas reglas, todos salen contentos y se enfrentan a situaciones trepidantes y de acción constante, por eso, es habitual que tengan que hacerse fichas nuevas cada cierto tiempo (*ya que las reglas del combate son bastante realistas*).

Pero pasa el tiempo, los jugadores se hacen veteranos y van perdiendo el gusto por los combates, los saqueos y los encuentros hostiles o las misiones en zonas apartadas. Se elaboran como DJ en su caso PNJ's con Habilidades o Talentos sociales, quieren trama, historia, profundidad en sus PJ's y en las acciones que emprenden, no se lanzan a lo loco al combate o a los encuentros hostiles sin tener todas consigo, pues saben que lo más fácil es perder la ficha actuando de ese modo (*y en Nova System, el combate y las consecuencias del mismo son muy, pero que muy realistas*), preguntan a los PNJ's, dialogan con todo el mundo para reunir información, y pueden resolver aventuras minimizando los encuentros hostiles innecesarios o sin pegar un solo tajo de espada, simplemente, usando el ingenio para poner a las fuerzas

locales en alerta frente a un enemigo oculto, al ejército en conocimiento del traidor que filtraba información al Liche que tantos quebraderos de cabeza os ha causado, etc. Aquí, entran en funcionamiento las reglas que vamos a describir, pues en una ambientación creíble y realista, ni los malos son tan malos, ni los buenos son tan buenos (*y en la vida real, esto es así*). Muchas veces, hasta el monasterio de religiosas de Phaion puede ser un reducto de fanáticas extremistas de la Fe, gente intolerante y hasta peligrosa, que en nombre de su credo cometa ciertos actos aberrantes, como aislar a las novicias desobedientes, azotarlas y torturarlas, o puede ser que el sacerdote que las confiesa es un traidor sectario camuflado entre las filas de la Eclesiarquía, todo es posible. Puede ser que el supuesto sectario maligno o gran maestro de un culto maléfico, sea en realidad un mercader que usa a los fieles de su "culto" para abaratar con tratos mercantiles los costes del carbón y el trigo, o extorsionar a los productores para que bajen sus tasas, o incluso un agente del rey infiltrado para desarticular la secta y ponerla en manos de la Inquisición... *¿hubiera sido correcto entonces que los PJ's hubiesen entrado en el cuartel general de la secta, acabado con todos los congregados y pateado el trasero del gran maestro? ¿Y si descubrieran que hasta los nobles del país y el propio rey eran miembros de la secta? ¿Y si realmente no había secta, y todo era una tapadera legal para evadir impuestos o ganar contactos, poder y prestigio?*

Un Director de Juego creativo, puede sorprender a los jugadores con esta y mil tramas complicadas, en donde nada es lo que parece, y tomar las decisiones correctas, suele ser lo más adecuado en un nivel avanzado como jugador... ¿pero qué sucede si se acaba cayendo en las trampas, falsas pistas y en juicios precipitados, si se agrede a los PNJ's equivocados o si se lía a mamporros el PJ con quien no debe? Aquí no se penaliza a los PJ's con menos PA, aunque el Máster es libre de hacerlo con jugadores revoltosos (*consultad las reglas y consejos de Dirección de Juego que os adjuntamos en este reglamento*), sino con **Puntos de Corrupción**, una medida subjetiva que informa al DJ de la "maldad" de los PJ's, de su grado de corrupción. Aceptando esta clase de reglas opcionales, cuando la puntuación de un PJ llega a **95-100**, éste se considera **corrupto**, y debe entregar la ficha al Máster, el cual puede usar más tarde como PNJ maligno, enemigo recurrente (*y muy peligroso, pues conoce perfectamente las debilidades de sus antiguos camaradas*) o criatura de su Bestiario particular. Es normal, perfectamente lógico que un PJ tenga al final de una Campaña alguna cantidad de estos puntos (*habitualmente entre 10 y 20, o hasta 30, aproximadamente*), pues nadie es perfecto, ni santo ni inmaculado varón, o representante de la divinidad en la tierra (*por muy paladín de Phaion que seamos*). Distinguimos, según los distintos tipos de puntuación acumulada, entre:

- **Terrenal (10-20)**, el PJ, al igual que todas las criaturas mortales, puede cometer errores o equivocaciones de juicio, delitos menores o verse tentado alguna vez por los bajos instintos, la ambición o el ánimo de lucro personal, pero eso no es relevante, pues a veces, en un mundo de subsistencia y aventuras, ser un poquito egoísta viene hasta bien.
- **Mancillado (20-30)**, es ya un personaje bastante susceptible de perseguir solamente sus intereses personales, infringir algunas normas para conseguir aquello que busca y dirimir sus problemas recurriendo a soluciones poco convencionales o a PNJ's un poco al margen de la sociedad, pero aun así, sigue respetando sus ideales y considera a la Malignidad como un enemigo a combatir y una fuerza a perseguir. Puede ser el rol de

un aventurero veterano, al que no siempre las autoridades legales o agentes del orden consideran un aliado, pero tampoco un enemigo o delincuente a detener.

- **Oportunista (30-40)**, es un PJ que ve el beneficio propio o su interés como una prioridad, le pese a quien le pese, aunque eso suponga infringir leyes o realizar algunos actos reprobables, como delitos menores, extorsiones o daños a la hacienda pública o a la integridad física de los ciudadanos inocentes. No es un ser maligno, pues detesta la maldad pura y fanática, pero puede considerarse un forajido o al margen de la ley. Cuadra muy bien con el rol del mercenario o espada de alquiler, que se vende al mejor postor, siempre que haya dinero encima de la mesa, aunque rechazará asociarse con delincuentes, asesinos o chusma callejera más corrupta y despreciable.
- **Sicario (40-50)**, suele ser el PJ que está a punto de cruzar la línea, el que ha llegado a métodos, comportamientos o soluciones poco convencionales alguna vez, que le dan resultados cómodos, fáciles y satisfactorios, aunque eso implique sufrimiento ajeno. Habitado a tratar con chusma de la peor calaña social, ha establecido pactos o lealtades con algunos delincuentes o asesinos, aunque no se fía del todo de ellos y en caso de necesidad, los entregará a las autoridades si la situación se sale de madre. Puede ser el rol clásico del Pícaro, el asesino a sueldo o el sicario, que aunque haga compañeros de aventuras, que normalmente desconocen su “doble vida”. Aun así, un PJ al “margen de la ley” puede facilitar el acceso a contactos, PNJ’s y tramas del Escenario de Campaña que no serían del todo accesibles con aventureros de moral intachable.
- **Perseguido (50-60)**, es un personaje al que la ley y el orden empiezan a sonarle a “cuento chino”, ha visto los beneficios que se obtienen de sus comportamientos delictivos y, aunque su conciencia le juega a veces malas pasadas, sus intereses personales son siempre la prioridad, aunque eso lleve dañar a terceros, infringir la ley o atentar contra el patrimonio y la propiedad privada. Satisfacer sus deseos es siempre lo importante, pactar con delincuentes, algo habitual, obtener “tajada”, el premio a sus esfuerzos y el límite a su moral. Es el PJ traicionero, ladino y del que los miembros del Reparto no se fían demasiado, además, tarde o temprano, aparecerán caza recompensas o representantes de la ley buscándole y reclamándole ante un tribunal de cuentas pendientes con la justicia.
- **Acorralado (60-70)**, es un aventurero al que los convencionalismos sociales, leyes y fueros de las aldeas, villas y ciudades que visita le importan un bledo, él ha llegado a sacar provecho, a obtener buenos ingresos, riquezas, influencia o poder, le pese a quien le pese, le duela a quien le duela. Las prioridades de este elemento están incluso por encima del grupo de aventuras, y si el jugador lo desea, puede entregar ya la ficha al Máster, o hacerle la pascua a todo el que se ponga por en mitad de su camino. Su conciencia a veces resuena en su espíritu atormentado, pero la mayor parte del tiempo sólo hace caso de sus instintos depredadores... lo maligno le fascina, pero todavía no le convence.
- **Fuera de la Ley (70-80)**, es cuando el PJ ha cruzado la línea de lo moralmente correcto, sus pecados y faltas graves le han llevado a un precipicio del que no hay salida posible. Su único refugio está ya en los que son como él, asesinos, delincuentes y forajidos, chusma despreciable de la que sólo los carceleros o los verdugos quieren cerca, para hacerles sufrir tormentos y condenas por sus crímenes innumerables. Aunque ha oído

hablar de las promesas de poder y gloria de la malignidad, todavía se resiste a sus cantos de sirena, pero la tentación es grande y su voluntad, demasiado débil ya. Si un jugador veterano no quiere perjudicar a sus compañeros de juego, es un buen momento para no seguir adelante con el personaje corrupto y renunciar a esa ficha, que puede ser ahora demasiado comprometida.

- **Oscuro (80-90)**, es un PJ prácticamente infumable por parte de un jugador neófito, pero si un PNJ perfecto para el Máster, que ha encontrado un antagonista para el grupo de aventuras: desde el bando enemigo, su antiguo "camarada" (*usado en todo momento por el DJ*), usará sus habilidades y capacidades sobrenaturales buscando los puntos débiles del equipo, los cuales conoce a la perfección (*a no ser que uno de los miembros del Reparto se haya cambiado de ficha, caso en el que el DJ no puede usar esa información en su beneficio, o tal vez sí*). Puede ser que su estado sea el de un títere en manos de la malignidad, una desdichada marioneta a la que un día se le rompieron las cuerdas y otra mano tenebrosa y perversa le ató unas nuevas, peores y sin vuelta atrás. Puede la andadura tenebrosa del antiguo aliado sea una desgracia familiar, una maldición que terminará cuando sus compañeros se enfrente a él y lo liberen. O puede que tenga un último momento de lucidez, y les ayude cuando estén a punto de morir a manos del Liche que lo controla mentalmente, en un descuido de su oscuro maestro, convencido de la victoria final.
- **Maligno (90-100)**, es un PJ que ha recorrido el camino a la inversa, es decir, que ahora defiende y lucha precisamente por aquello que más odiaba en el pasado, mataría por sus nuevos aliados, los que eran sus mortales enemigos, que ahora confían en él como compañeros de armas, aunque no dudarían en rajarse el pescuezo mutuamente por un poquito de poder o notoriedad frente a su amo. Su líder, seguramente la némesis del grupo de aventuras, es un maestro y mentor de las tinieblas, una criatura retorcida y maliciosa, que quiere el poder a cualquier precio, el PNJ y el antiguo PJ, es su brazo ejecutor, su lugarteniente y su guardaespaldas. La voluntad y la fe han desaparecido, sólo queda odio, dolor y brumas acerca de su pasado y de su condena eterna futura, cuando sucumba a manos de algún defensor de la Luz. Puede ser que realmente desee ese final, que alguien lo libere de sus cadenas y le permita descansar en paz, aunque su alma no pueda hacerlo jamás.

Cuando un PJ realice actos moralmente incorrectos, o tenga que tomar decisiones difíciles (*normalmente trampas colocadas a propósito por el Máster*), se le pedirá antes que realice una **Salvación de Voluntad (Auto)** a una CD determinada, de la cual **se resta el nº de Puntos de Corrupción que ya posea el PJ**; es decir, esta puntuación es un **penalizador** más a tener en cuenta a la hora de resistirse a los efectos de la corrupción, de la malignidad, del camino más fácil. Si la pasa, esta vez su voluntad será férrea y no sucederá nada, sino, el jugador deberá interpretar en consecuencia (*dentro del ámbito del Escenario de Campaña, claro está*). Si se **prefiere no tirar**, el jugador acepta directamente **1d10 en Puntos de Corrupción** a cobrar intencionadamente mal, o hacer lo contrario, y así permanecer incólume. El Máster es libre de pedir una Salvación, sobre todo si el jugador no parece muy seguro de tomar la decisión. Es decir, que la puntuación moral es muy importante, sobre todo a la hora de interactuar con el Escenario de Campaña. Si se falla la CD, se ganará un **d10 en Puntos de Corrupción**. Pero los PJ's terrenales no son los únicos que se ven atormentados por estas decisiones, los lanzadores

y semi lanzadores de conjuros también son víctimas potenciales del DJ, y quizás los que más fácilmente puedan ganar puntos de Corrupción. El uso desmedido y frecuente de la magia, puede hacer que el hechicero se convierta rápidamente en una criatura maligna, debido a que manipula fuerzas muy poderosas o inestables, que amenaza no sólo la integridad física o espiritual de terceras personas, sino también su cordura y su base moral. Para trabajar con estos poderes hace falta un gran sentido del deber y la responsabilidad, la magia no debe ser tomada a la ligera, ni mucho menos. Es muy tentador lanzar una bola de fuego devastadora en mitad de una habitación llena de orcos furiosos y hostiles, desintegrándose de un plumazo, pero... ¿y si tienen prisionera a la hija del alcalde, y la usan como rehén, o lo que es peor, como escudo humano? ¿Es correcto leer la mente del rey para descubrir si es un traidor y miembro de una secta destructiva o maléfica? ¿Se puede desviar el curso de un río para anegar el cuartel general de los facinerosos, matando de sed a las aldeas que dependen de sus aguas para subsistir? ¿Sería bueno atar una reliquia a una fata feérica, esclavizándola en contra de su voluntad, aunque sea con buenas intenciones por parte del lanzador de conjuros?

Naturalmente, el Mago **no gana Corrupción** si usa su poder para defender su vida, combatir criaturas malignas o detener peligrosas entidades sobrenaturales, eso es precisamente su misión dentro del grupo de aventuras, "usar el fuego contra el fuego". Pero a veces lanzar un conjuro no es del todo necesario, sino incluso poco recomendable, y los beneficios obtenidos son un acto de maldad o egoísmo narcisista (*"tengo un gran poder, ¿por qué no usarlo en mi provecho aunque sea un poquito?"*). También usarlo contra enemigos indefensos o inocentes es motivo suficiente para que el DJ pida una Salvación relacionada. Si fracasa, se realiza el acto malvado y se gana **un d10 puntos de Corrupción**, poniéndose en práctica las reglas habituales sobre moral de los PJ's. Existen ciertas reliquias, armas, armaduras y objetos maravillosos **corruptos**, es decir, que sus antiguos dueños eran harto malvados, que sus aplicaciones eran tenebrosas o, simplemente, hay toda una trama aventurera detrás de ellos y las historias de sus orígenes. Necesariamente no dan corrupción al que lo toca o manipula, pero sí **al que se ve tentado de usar su poder**, ese elemento de Equipo fue concebido por mentes pérfidas, engañosas y malvadas, *promete mucho potencial, pero a cambio el precio a pagar es muy grande también*. En un principio, hasta utilizarlo puede ser beneficioso a corto plazo, pero su "facilidad" impone cada vez más el uso de la Salvación de Voluntad, ¿por qué no usarlo otra vez? ¿Por qué no otra, y otra más? Si se cae en la tentación de usarlo, entonces se gana **un d10 puntos de Corrupción**. Para lo demás, se usan las reglas universales sobre corrupción y moral de los personajes.

¿Y cómo se **pierden** puntos de Corrupción? Pues la verdad, ganarlos o mantenerlos es bastante fácil, otra cosa es lograr una reducción en la puntuación de los mismos. Sólo si las acciones, pensamientos y hazañas del PJ son considerados "puros", el Máster es libre de pedirle como recompensa que **tire un d10**, ése es el total de Puntos de Corrupción redimidos por el PJ (*que ya es bastante para una situación de tal "cambio" en un héroe, tanto a nivel de historia como interpretativo*). Aun así, dejamos varias situaciones en las que esta reducción es aplicable:

- Si el PJ realiza una **proeza épica**, es decir, si arriesga su propia integridad física o espiritual y sacrifica desinteresadamente sus intereses en pos de una buena causa o el beneficio de su comunidad, o que salva la vida de sus compañeros a costa de la suya propia, por poner un ejemplo, o de todos los ciudadanos de un país.

- Si el personaje se **retira** del Escenario de Campaña, esto es, el jugador entrega la ficha al Máster y se hace una nueva, como si su héroe hubiera decidido dejar "temporalmente" el mundo de aventuras, llevando una vida completamente normal, o incluso retirándose del trasiego terrenal y sus "malas influencias", ya sea llevando una vida monástica en el caso de los PJ's con clase "sagrada" (*Clérigo, Paladín, lanzadores de conjuros divinos*) en un retiro de frailes; regresando a la disciplina militar bajo las órdenes de un oficial moralmente intachable (*Guerrero*); retornando a la sociedad silvana y sus ascéticas costumbres (*Montaraz, Druida*); o dejando la vida delictiva para ingresar en las milicias urbanas o la policía de la ciudadela (*Pícaro*), o incluso metiéndose de nuevo campesino, artesano, o funcionario del reino. Por cada **mes** de tiempo de juego, el PJ "retirado" debe hacer una **Salvación de Voluntad** o CD marcada por el DJ (*teniendo en cuenta su puntuación de Corrupción*) para tratar de comprobar si el tiempo de reflexión lo ha hecho "cambiar"... si la supera, **pierde un d10/2 puntos de Corrupción**, sino, mantiene intacta su puntuación hasta el próximo chequeo de dados solicitado por el Director de Juego. Cuando llegue a "mancillado" o "terrenal", puede regresar de nuevo, pero su pasado regresará también, atormentándole y tentándolo otra vez (*y un Máster malintencionado, explotaría esto al máximo*).
- Por **medios externos**, como la pérdida de memoria tras adquirir Desventajas Mentales, que ayudan a "olvidar" los sucesos macabros o acciones deplorables como si jamás hubieran existido, **lo que reduce el nº de Puntos de Aventura**, incluso podría llegar a construir una nueva personalidad, con un arquetipo de aventurero o una clase no de aventuras (*como las que hay en el reglamento contempladas*), puede hasta llegar el caso de que su consciencia haya preferido olvidar, que niegue el pasado completamente y eso le "libere"... **en ese caso si hay pérdida de Puntos de Corrupción**, pero es una **pérdida parcial**, pues los bajos instintos y tendencias depredadoras del PJ siempre volverán, esté donde esté y haga lo que haga en el futuro. Hay otros métodos, como un **lavado de cerebro**, perpetrado por un Mentalista o compañeros de aventuras poderosos, pero eso implica también el que un jugador dueño de esa ficha esté de acuerdo con el Máster y los demás jugadores implicados en el procedimiento. La intervención divina o los poderes sobrenaturales pueden obrar este milagro si el Máster lo considera oportuno, como recompensa por una buena interpretación o una campaña memorable (*o sino, los jugadores pensarán que el DJ tiene simpatías hacia ese jugador en concreto, lo cual no es justo*).

RECOMPENSAS Y EXPERIENCIA

A la hora de finalizar una sesión de simulación, aunque sea la primera toma de contacto con el **Nova System**, el Director de Juego debería conceder a los jugadores algunas recompensas, entre las que se encuentran el **Tesoro, Equipo y Experiencia**. Cuantos mayores logros en la resolución de una trama o de la misión, mayores recompensas deberían darse, pero sin quedarse corto (*unos pocos maravedíes por rescatar a la hija del alcalde de manos de unos asaltantes de caminos, eso es bastante injusto, y más cuando los PJ's han corrido riesgos altos*) o excederse en las concesiones a jugadores (*no tiene sentido encontrar una espada legendaria*

“mata demonios” en unas ruinas sin apenas seguridad o monstruos que la custodien, pero si es una misión secreta a la fortaleza de un milenario y antiguo Liche, si es lógico rescatar semejante Equipo, o encontrárselo entre las pertenencias del facineroso caído), siendo además ecuaníme (Tesoro, Equipo y Experiencia deben repartirse equitativamente, sin favorecer a unos y marginar a otros, y si algún jugador se reserva grandes porciones del Equipo o miscelánea sin contar con nadie, el DJ es perfectamente libre de penalizarlo como sea conveniente) y verdaderamente justo (porque tu “amigo del alma” sea un buen jugador, eso no quiere decir dirigir la campaña en torno al PJ de tu colega). Veamos cada recompensa o subtipo por separado:

- El **Tesoro**, es la recompensa económica, objetos de valor, metales preciosos, gemas, reliquias antiguas con una tasación alta de mercado, etc. Se recomienda no dar una recompensa económica por encima del **dinero inicial medio por PJ** por cada **1.000 PA** en miembros del grupo; esto es, si un aventurero es de 1.500 PA, esa cifra es de 500 maravedíes; si hay dos aventureros, unos 3.000 PA, asciende a 1.500 mv a repartir (*unos 750 para cada uno, aproximadamente*); si hay tres, que son 4.500 PA, es igual a 2.250 mv, y así sucesivamente. No es aplicable a cada sesión de juego, pero si una campaña abarca varias sesiones, la recompensa en mv, joyas o reliquias debería ser del equivalente a todas ellas, o un objeto maravilloso o varios por ese valor.
- El **Equipo**, es la forma de suplir de cosas necesarias a los PJ's sin necesidad de que viajen hasta los núcleos civilizados para aprovisionarse, representando incluso el que las criaturas hostiles dejan tras de sí al ser vencidas o puestas en fuga. Este, puede ser cualquier elemento no mágico, convencional o disponible en la ambientación, incluyendo provisiones, armaduras y armamento de repuesto encontrado en un saqueo o en una exploración. Se recomienda al Máster tener muy en cuenta el **Límite de Carga (LiCa)** de los aventureros, así se evitan disparates como las “mochilas eternas” (*donde caben tiendas enteras y son auténticos almacenes errantes*) o los tenderetes ambulantes (*nadie puede recoger todo el botín de saqueo, llevarlo hasta una aldea y venderlo alegremente*); aunque sí podrían preparar **alijos** (*es decir, escondites del Escenario de Campaña en donde almacenar despojos de varias aventuras, escondidos en zonas remotas y generalmente poco accesibles por medios convencionales*), o confiar el Equipo sobrante a la custodia de terceros (*hay granjeros, artesanos y detallistas o buhoneros que “guardan” provisionalmente estos botines a cambio de una suma razonable de dinero*), e incluso viajar en caravanas (*rutas mercantiles o compañías comerciales que necesitan escoltas para estar seguras frente a los bandidos o asaltantes, las cuales aceptan llevar el Equipo de los PJ's en sus carrozas sin costes adicionales a cambio de “protección”*).
- La **experiencia en Puntos de Aventura (PA)**, la moneda de cambio más usada por el DJ a la hora de recompensar las sesiones de juego y su campaña heroica, los cuales suelen darse al final de éstas, y pueden acumularse o ser gastados directamente en la adquisición de mejores CB's, Talentos nuevos o Habilidades mejoradas, respetando siempre el reglamento y los costes habituales de las mismas. Las fichas de los PJ's deberían llevar un registro perfecto de los PA's gastados y por gastar, así el Máster puede medir el “nivel de poder” de los héroes según el nº de estos empleados en subir sus capacidades. Las Ventajas y Desventajas **no pueden comprarse** con estos puntos,

pues, por defecto, son “puntos adicionales” adquiridos durante la creación del PJ, que permiten personalizar aún más la ficha, o hacerla más competente en ciertos campos, los cuales exigen ciertos sacrificios y defectos a adquirir. Normalmente, se adquiere una media mínima de **30 PA/sesión de juego** y jugador, teniendo en cuenta que una sesión mínima es de dos a tres horas (*con algún descanso para comer, ir al baño o tomar apuntes o llamar por el móvil a la madre preocupada*).

Pero aunque se marquen medidas o estadísticas, ninguna sesión de juego se parece a las demás, pues es pura improvisación entre jugadores y DJ, especialmente si se tratan de veteranos, más exigentes y profundos en la trama y el uso de las reglas generales y personajes. Con los noveles, usar la media estadística es un gran acierto, pues evita cálculos concienzudos por parte de un Máster seguramente inexperto, y todavía primerizo en el manejo de las reglas o la improvisación hablada (*y seguramente que ha tenido que escribir el guión de las primeras sesiones para poder arrancar su campaña de una forma organizada y aceptable*). Pero el tiempo pasa, los jugadores aprenden a dominar el reglamento, poseen PJ's más poderosos y capaces en las CD's, o han iniciado ya una segunda campaña, con nuevos PJ's y unos requisitos de calidad superiores por parte del papel a desempeñar por el Director de Juego, los cuales aumentan a medida que jueguen más y más partidas. Puede llegar el momento de que hasta un jugador veterano decida dirigir su primera sesión de juego, o que el Máster veterano se anima a probar suerte como jugador novato. Sea lo que sea, los veteranos desprecian las recompensas estándar, y quieren las mismas a razón de lo que hayan hecho sus PJ's, tanto en cuanto a la interpretación como a tiradas abiertas, hazañas heroicas o tramas resueltas. Para valorar estas posibles puntuaciones o registros del Máster, debemos tener en cuenta los siguientes puntos:

- La **interpretación**: si un jugador, aunque no haya realizado grandes acciones o sacado tiradas abiertas, resuelto trama o vencido a muchos monstruos, si ha usado su PJ exactamente como sería ese héroe en un mundo fantástico o de aventuras, entonces merece una recompensa adicional de experiencia, especialmente si en una sesión de juego ha sorprendido al auditorio con sus modulaciones de voz, sus frases hechas o ajustándose a su miembro del Reparto (*sin exagerarlo hasta la teatralidad griega, por supuesto*).
- Las **tiradas abiertas**: hay gente que es bastante mala interpretando, bastante mala resolviendo trama, bastante mala en los combates, no destaca en casi nada, pero tiene días de “suerte divina” con los dados, como si los Dioses Estelares se hubiesen estado fijando en él, dándole un potencial increíble resolviendo CD's críticas o imposibles con apabullantes lanzamientos d100 en múltiples abiertas, incluso salvando al grupo de aventuras de una muerte segura (*y causando la admiración de todos y los aplausos de sus compañeros de peripecias*). Eso merece una recompensa en PA, pues sucede muy pocas veces (*aunque en ocasiones, más de lo que debería con algunos individuos “bendecidos” con ese don*).
- Los **encuentros hostiles**: hay jugadores nacidos para llevar bárbaros aguerridos, guerreros indomables, batidores de monstruos o pícaros exterminadores, incluso lanzadores de conjuros que ponen de rodillas a las bestias sobrenaturales más poderosas. Son espadas de alquiler, soldados de fortuna y vengadores arcanos, salvadores de reinos y azote de sus enemigos, leyendas vivientes celebradas por sus

camaradas (*pues vencen a los bichos con unas Habilidades limitadas, pero con mucha, mucha sangre fría y astucia*) o envidiados por su coraje en el combate, pero que no dejan criatura del Bestiario sana en cuanto la encuentran con ganas de pelea. Los encuentros hostiles deben ser **equilibrados**, esto es, el total de valor en PA del monstruo o monstruos no puede superar el del total del Reparto, y la experiencia recibida, no superar en **1/5 el valor en PA del monstruo** (*por ejemplo, una criatura de 1.000 PA, otorga una experiencia en forma de 200 PA, a repartir entre todos los miembros del grupo de aventuras, lo cual no está nada mal*).

- Los **encuentros no-hostiles**, es decir, aquellos en los que hay que servirse de la interacción social o los Talentos de Comunicación o de Conocimiento para salir airosos de CD's diplomáticas, conversaciones o negociaciones con PNJ's no agresivos que, aunque no representan una amenaza para los PJ's, pueden ayudarlos a resolver una trama o misión, otorgar beneficios, contactos importantes, influencia o relevancia social a los héroes, algo a veces más importante que recibir sablazos a diestro y siniestro o darlos. Los Paladines, Bardos y Clérigos o algunos lanzadores de conjuros y Pícaros son maestros en estos menesteres, y sus buenos modales o charlatanería pueden abrirle la mente al PNJ más testarudo. Estos encuentros, otorgan la **misma experiencia en PA** que los hostiles, aunque el DJ es libre de disminuir o aumentar esta recompensa si fuera necesario.
- Las **CD's principales**: a lo largo de una sesión de juego, se realizan bastantes tiradas por parte de los jugadores, tanto solicitadas por el Máster como demandadas por éstos. Pero hay algunas de ellas que son determinantes, ayudan a avanzar en la trama y resuelven partes importantes del Escenario de Campaña, o dan pistas para una siguiente sesión (*herramienta muy usada por algunos Dj's para mantener en suspense en las siguientes partidas y orientar a los jugadores por el camino correcto*). De resolverse, **según el nivel de dificultad**, otorga una media de **5 PA/nivel añadido** a partir de la categoría de **normal** (*esto es, una dificultad del 80%*) por el Máster (*entonces, una CD "Complicada" otorga 10 PA; una "Difícil", 15 PA; una "Imposible", 20 PA; y así sucesivamente*). Esto puede variar según la importancia de la CD: **si es importante, +5 PA; si es determinante, +10 PA; si es decisiva, +15 PA; si es "a vida o muerte", +20 PA.**
- La **investigación**: pues hay jugadores que usan sus Habilidades o Talentos profesionales en "estudiar" el Escenario de Campaña, gustan de los misterios sin resolver en la ambientación y desafíos a su intelecto, no a la pericia en combate de sus PJ's. Estos héroes poseen una buena y nutrida lista de información antes de tomar una decisión respecto a la trama, interactúan mucho con su entorno y analizan el terreno o los PNJ's con detenimiento. Es el perfil clásico del jugador veterano, y aunque no es un PJ "slayer" (*es decir, un mata bichos*), sus acciones ayudan al grupo de aventuras a avanzar por la trama corriendo riesgos mínimos. Esto merece bastantes PA, aplicándosele las reglas anteriores en las CD's realizadas.
- El **historial del personaje**, pues hay jugadores que elaboran una completa historia del pasado y orígenes de su héroe (*algo clásico de jugadores veteranos*), sus motivaciones, experiencias anteriores, incluso descripciones de su aspecto y comportamiento habitual, sus creencias o ideales y esperanzas futuras. Algunos de ellos son una fuente de inspiración enorme para Dj's creativos, que pueden sacar tramas secundarias,

enemigos recurrentes o aventuras derivadas del pasado del héroe, como si fueran consecuencias directas de sus vivencias. Esto da mucha credibilidad a una ambientación, la ajusta a los personajes y la hace memorable, pues el jugador pensará que su ficha ha servido ampliamente a la diversión de todos. Esto merece **siempre** una recompensa en PA.

- El **destino heroico**: algunos PJ's han nacido para cambiar la estructura del mundo, derrocar reyes o salvar miles de vidas de las fuerzas del Mal, aun a costa de la suya propia. El jugador que quiere llevar un personaje hasta estas cotas, arrastra al grupo de aventuras a un destino similar, haciéndoles merecedores de un lugar en las páginas de la historia de ese mundo fantástico. Estas campañas legendarias son muy avanzadas, requieren PJ's poderosos y bien equipados de salida, y las CD's son elevadas, bastante arriesgadas y peligrosas. Hay que consultar siempre con todos los miembros del Reparto si están de acuerdo en ello, pues algunos aprecian demasiado su PJ para lanzarlo a la "boca del lobo". Los PA's otorgados en estas CD's o partidas son elevados, pero algunos quizás no quieran seguir a jugadores tan obstinados (*"Venga, muchachos, vamos a derrotar a ese viejo dragón de las Montañas Negras, ¿os apuntáis todos? Ya veo que estáis ardiendo de ganas en ello, a juzgar por vuestras sorprendidas caras"*).

BESTIARIO DEL CONTINENTE DE RHUM

Para los Encuentros, siempre necesitaremos unas listas de criaturas hostiles, PNJ's y enemigos recurrentes, ya sea para interactuar con ellos, tratar de cazar algún conejo o zorro de los bosques, un venado o defenderse de una manada de lobos hambrientos, o algún oso adulto con muy malas pulgas, al que hayamos molestado al entrar en sus dominios. También trataremos de representar a siervos de la gleba, matones, chusma callejera, funcionarios públicos o PNJ's como mercaderes, tenderos y soplones, los cuales siempre son necesarios en cualquier campaña que se precie, y no lo son menos en Alediah y sus villas y aldeas, o cerca de los puestos fronterizos, en donde el Ejército Occidental vive en un estado permanente de alerta y vigilancia. **Este Bestiario no está basado en el coste real de PA de las criaturas, sólo son una mera referencia para el Máster, que quiera tener a mano unas estadísticas adecuadas a un Grupo de Aventuras inicial o que está comenzando.** En niveles de poder superiores, deberéis usar los suplementos de **Bestiario de Rhum** o similares, o expansiones de mundo en donde aparezcan enemigos más poderosos o peligrosos del Imperio Negro.

CRIATURAS TERRENALES: EL MUNDO ANIMAL

Aunque no todo lo que aparezca en el Escenario de Campaña pueda ser hostil o enemigo, habrá siempre PJ's que quieran saber las características de una ardilla, para entrenarla como Compañero Animal, o Dj's que piensen que lo mejor a lo que se pueden enfrentar una pandilla de novatos es a una manada de perros salvajes, o a unas ratas de alcantarilla demasiado bien alimentadas debido a los restos de una ciudad demasiado poblada, como Alediah...

Ratón Campestre (Herbívoro). BO -10; BD 25; PG 5; FUE 5, AGI 100, CON 30, PRE 50, AUTO 30, RAZ 30, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For -10, Reflejos +25, Auto -10, S. Arcana -10, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +0; CB Disminuida (Fue, Con, Auto, Raz); CB Superior (Agi); Arma Corporal (Dientes); Base de Daño 1d10-5 (Dientes); Armadura n/a (TA 0); Buscar +30, Escuchar +30, Rastrear +20, Olfatear +10, Forrajear +50, Hierbas y Plantas +40, Conocimiento del Medio (bosques) +20, Levantamiento de Peso -25, Saltar +10, Nadar +10, Tregar +20, Acrobacias +10, Sigilo +50, Escondarse +50. **Valor en PA:** 500.

Rata de Alcantarilla (Omnívoro). BO +0; BD +25; PG 10; FUE 10, AGI 100, CON 40, PRE 30, AUTO 40, RAZ 40, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For -5, Reflejos +25, Auto -5, S. Arcana -5, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +0; CB Disminuida (Fue, Con, Auto, Raz); CB Superior (Agi); Arma Corporal (Dientes, Garras); Base de Daño 1d10; Armadura n/a (TA 0); Buscar +40, Escuchar +40, Rastrear +30, Olfatear +20, Forrajear +40, Hierbas y Plantas +30, Conocimiento del Medio (alcantarillas y subsuelo) +30, Levantamiento de Peso -20, Saltar +20, Nadar +20, Tregar +30, Acrobacias +20, Sigilo +60, Escondarse +60. **Valor en PA:** 500.

Conejo/Liebre (Herbívoro). BO -5, BD +25; PG 5; FUE 5, AGI 100, CON 30, PRE 50, AUTO 20, RAZ 20, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For -10, Reflejos +25, Auto -25, S. Arcana -15, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +0; CB Disminuida (Fue, Con, Auto, Raz), CB Superior (Agi); Arma Corporal (Dientes); Base de Daño 1d10-5 (Dientes); Armadura n/a (TA 0); Buscar +20, Escuchar +30, Rastrear +30, Olfatear +20, Forrajear +40, Hierbas y Plantas +40, Conocimiento del Medio (praderas, mesetas) +40, Levantamiento de Peso -25, Saltar +50, Nadar +10, Tregar +30, Acrobacias +20, Sigilo +50, Escondarse +50. **Valor en PA:** 500.

Gorrión. BO -10; BD 40; PG 5; FUE 5, AGI 125, CON 20, PRE 50, AUTO 20, RAZ 50, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For -15, Reflejos +35, Auto -15, S. Arcana +0, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +0; CB Disminuida (Fue, Con, Auto); CB Superior (Agi); CB Aumentada (Agi); Arma Corporal (Pico); Alas; Vuelo; Base de Daño 1d10-5 (Pico); Armadura n/a (TA 0); Buscar +40, Escuchar +40, Rastrear +30, Olfatear +0, Forrajear +50, Hierbas y Plantas +40, Conocimiento del Medio (bosques, aldeas) +50, Levantamiento de Peso -25, Saltar +40, Nadar +0, Tregar +30, Acrobacias +40, Sigilo +50, Escondarse +50. **Valor en PA:** 500.

Paloma. BO -10; BD 30; PG 5; FUE 10, AGI 100, CON 30, PRE 50, AUTO 20, RAZ 50, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For -10, Reflejos +25, Auto -15, S. Arcana +0, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +0; CB Disminuida (Fue, Con, Auto); CB Superior (Agi); Arma Corporal (Pico); Alas; Vuelo; Base de Daño 1d10 (Pico); Armadura n/a (TA 0); Buscar +30, Escuchar +30, Rastrear +30, Olfatear +0, Forrajear +40, Hierbas y Plantas +30, Conocimiento del Medio (bosques, aldeas) +40, Levantamiento de Peso -20, Saltar +50, Nadar +0, Tregar +30, Acrobacias +40, Sigilo +20, Escondarse +20. **Valor en PA:** 500.

Urraca. BO +0; BD 50; PG 25; FUE 20, AGI 125, CON 50, PRE 50, AUTO 30, RAZ 50, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +0, Reflejos +35, Auto -10, S. Arcana +0, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +0; CB Disminuida (Fue, Auto); CB Superior (Agi); CB Aumentada (Agi); Arma Corporal (Pico); Alas; Vuelo; Base de Daño 1d10 +5 (Pico); Armadura n/a (TA 0); Buscar +40, Escuchar +50, Rastrear +40, Olfatear +0, Forrajear +50, Hierbas y Plantas +40, Conocimiento del Medio (bosques, aldeas) +50, Levantamiento de Peso -15, Saltar +50, Nadar +0, Tregar +30, Acrobacias +40, Sigilo +30, Escondarse +30. **Valor en PA:** 500.

Halcón. BO +50; BD 100; PG 25; FUE 50, AGI 125, CON 50, PRE 50, AUTO 50, RAZ 50, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +0, Reflejos +35, Auto +0, S. Arcana +0, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +0; CB Superior (Agi); CB Aumentada (Agi); Arma Corporal (Pico, Garras); Alas; Vuelo; Visión Mejorada; Base de Daño 1d10 +10 (Pico); Arma Corporal (Garras) 1d10+15; Armadura 1d10 (TA 0); Buscar +50, Escuchar +50, Rastrear +50, Olfatear +0, Forrajear +60, Hierbas y Plantas +10, Conocimiento del Medio (bosques, aldeas) +60, Levantamiento de Peso +0, Saltar +50, Nadar +0, Trepar +30, Acrobacias +50, Sigilo +30, Escondarse +30. **Valor en PA:** 500.

Águila. BO +100; BD 100; PG 50; FUE 80, AGI 125, CON 50, PRE 50, AUTO 50, RAZ 50, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +0, Reflejos +35, Auto +0, S. Arcana +0, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +0; CB Superior (Agi); CB Aumentada (Agi); Arma Corporal (Pico, Garras); Alas; Vuelo; Visión Mejorada; Base de Daño 1d10 +1d10 (Pico); Arma Corporal (Garras) 1d10+1d10; Armadura 1d10+ 1d10 (TA 0); Buscar +100, Escuchar +50, Rastrear +100, Olfatear +0, Forrajear +60, Hierbas y Plantas +10, Conocimiento del Medio (bosques, aldeas) +60, Levantamiento de Peso +0, Saltar +50, Nadar +0, Trepar +30, Acrobacias +50, Sigilo +30, Escondarse +30. **Valor en PA:** 500.

Gato Montés (Carnívoro). BO +35; BD +40; PG 25; FUE 20, AGI 125, CON 50, PRE 50, AUTO 50, RAZ 50, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +0, Reflejos +35, Auto +0, S. Arcana +0, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +0; CB Disminuida (Fue); CB Superior (Agi); CB Aumentada (Agi); Arma Corporal (Dientes, Garras); Base de Daño 2d10; Armadura 1d10 (TA 0); Buscar +50, Escuchar +50, Rastrear +40, Olfatear +30, Forrajear +20, Hierbas y Plantas +0, Conocimiento del Medio (monte bajo, bosques) +40, Levantamiento de Peso -10, Saltar +30, Nadar +30, Trepar +40, Acrobacias +30, Sigilo +70, Escondarse +70. **Valor en PA:** 600.

Lobo Montañés (Carnívoro). BO +50; BD +50; PG 50; FUE 50, AGI 125, CON 50, PRE 50, AUTO 60, RAZ 50, MEMO 60, EMP 60, INTU 50; TS For +0, Reflejos +35, Auto +5, S. Arcana +0, S. Divina +0, S. Natural +5, S. Mental +5; CB Aumentada (Agi), CB Superior (Agi), Arma Corporal (Dientes, Garras); Animal Gregario; Base de Daño 2d10+5; Armadura 1d10+5 (TA 0); Buscar +50, Escuchar +50, Rastrear +50, Olfatear +40, Forrajear +50, Hierbas y Plantas +10, Conocimiento del Medio (monte bajo, bosques, montaña, estepa) +30, Levantamiento de Peso +0, Saltar +40, Nadar +40, Trepar +40, Acrobacias +40, Sigilo +50, Escondarse +50. **Valor en PA:** 600.

Perro de Guerra (Carnívoro). BO +60; BD +60; PG 80; FUE 50, AGI 125, CON 50, PRE 50, AUTO 60, RAZ 50, MEMO 60, EMP 60, INTU 50; TS For +0, Reflejos +35, Auto +5, S. Arcana +0, S. Divina +0, S. Natural +5, S. Mental +5; CB Aumentada (Agi), CB Superior (Agi), Arma Corporal (Dientes, Garras); Animal Gregario; Base de Daño 2d10+5; Armadura 1d10+5 (TA 0); Buscar +50, Escuchar +50, Rastrear +50, Olfatear +40, Forrajear +50, Hierbas y Plantas +10, Conocimiento del Medio (monte bajo, bosques, montaña, estepa) +30, Levantamiento de Peso +0, Saltar +50, Nadar +50, Trepar +50, Acrobacias +40, Sigilo +50, Escondarse +50. **Valor en PA:** 600.

Ciervo (Herbívoro). BO +90; BD +50; PG 80; FUE 80, AGI 125, CON 50, PRE 50, AUTO 60, RAZ 50, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +0, Reflejos +35, Auto +10, S. Arcana +0, S. Divina +0, S. Natural +5, S. Mental +5; CB Aumentada (Agi), CB Superior (Agi), Arma Corporal (Cuernos); Animal Gregario; Base de Daño 2d10+10; Armadura 1d10+10 (TA 0); Buscar +60, Escuchar +60,

Crónicas de Rhum d100

Rastrear +60, Olfatear +50, Forrajear +60, Hierbas y Plantas +90, Conocimiento del Medio (monte bajo, bosques, montaña, estepa) +40, Levantamiento de Peso +15, Saltar +60, Nadar +60, Trepar +60, Acrobacias +40, Sigilo +60, Escondarse +60. **Valor en PA:** 700.

Caballo de Guerra (Herbívoro). BO +100; BD +80; PG 80; FUE 100, AGI 125, CON 50, PRE 50, AUTO 100, RAZ 50, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +0, Reflejos +35, Auto +25, S. Arcana +0, S. Divina +0, S. Natural +5, S. Mental +5; CB Aumentada (Agi), CB Superior (Agi), CB Aumentada (Fue); Arma Corporal (Cascos de Batalla); Animal Gregario; Base de Daño 3d10; Armadura 2d10 (TA 0); Buscar +60, Escuchar +60, Rastrear +60, Olfatear +50, Forrajear +60, Hierbas y Plantas +90, Conocimiento del Medio (monte bajo, bosques, montaña, estepa) +40, Levantamiento de Peso +15, Saltar +60, Nadar +60, Trepar +60, Acrobacias +40, Sigilo +60, Escondarse +60. **Valor en PA:** 800.

León de Montaña (Carnívoro). BO +100; BD +100; PG 100; FUE 100, AGI 125, CON 100, PRE 100, AUTO 100, RAZ 50, MEMO 80, EMP 80, INTU 50; TS For +25, Reflejos +35, Auto +25, S. Arcana +0, S. Divina +0, S. Natural +15, S. Mental +15; CB Aumentada (Agi), CB Superior (Agi), CB Superior (Fue); CB Superior (Auto); CB Superior (Pre); CB Superior (Con); CB Arma Corporal (Dientes, Garras); Animal Gregario; Agarrón; Base de Daño 3d10 (Dientes, Garras); Armadura 2d10 (TA 0); Buscar +60, Escuchar +60, Rastrear +60, Olfatear +50, Forrajear +60, Hierbas y Plantas +10, Conocimiento del Medio (monte bajo, bosques, montaña, estepa) +50, Levantamiento de Peso +25, Saltar +60, Nadar +60, Trepar +60, Acrobacias +50, Sigilo +60, Escondarse +60. **Valor en PA:** 1.000.

Pantera Turania (Carnívoro). BO +100; BD +100; PG 100; FUE 90, AGI 125, CON 90, PRE 100, AUTO 100, RAZ 50, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +20, Reflejos +35, Auto +25, S. Arcana +0, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +0; CB Aumentada (Agi), CB Superior (Agi), CB Superior (Fue); CB Superior (Auto); CB Superior (Pre); CB Superior (Con); CB Arma Corporal (Dientes, Garras); Animal Gregario; Agarrón; Base de Daño 2d10 (Dientes, Garras); Armadura 1d10 (TA 0); Buscar +60, Escuchar +60, Rastrear +60, Olfatear +50, Forrajear +60, Hierbas y Plantas +10, Conocimiento del Medio (monte bajo, bosques, montaña, estepa) +50, Levantamiento de Peso +20, Saltar +60, Nadar +60, Trepar +60, Acrobacias +60, Sigilo +70, Escondarse +70. **Valor en PA:** 1.000.

Colmillo de los Pantanos (Carnívoro). BO +100; BD +90; PG 100; FUE 125, AGI 125, CON 100, PRE 100, AUTO 100, RAZ 50, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +25, Reflejos +35, Auto +25, S. Arcana +0, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +0; CB Aumentada (Agi), CB Superior (Agi), CB Superior (Fue); CB Superior (Auto); CB Superior (Pre); CB Superior (Con); CB Arma Corporal (Dientes, Garras); Animal Gregario; Agarrón; Base de Daño 4d10 (Dientes, Garras); Armadura 2d10 (TA 0); Buscar +50, Escuchar +50, Rastrear +50, Olfatear +50, Forrajear +50, Hierbas y Plantas +10, Conocimiento del Medio (monte bajo, bosques, montaña, estepa) +40, Levantamiento de Peso +35, Saltar +50, Nadar +50, Trepar +50, Acrobacias +50, Sigilo +60, Escondarse +60. **Valor en PA:** 1.000.

Oso de Montaña (Omnívoro). BO +125; BD +80; PG 150; FUE 125, AGI 125, CON 150, PRE 50, AUTO 100, RAZ 50, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +55, Reflejos +35, Auto +25, S. Arcana

+0, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +0; CB Aumentada (Agi), CB Superior (Agi), CB Superior (Fue); CB Aumentada (Fue); CB Superior (Auto); CB Superior (Pre); CB Superior (Con); CB Aumentada (Con); CB Arma Corporal (Dientes, Garras); Animal Gregario; Agarrón; Base de Daño 5d10 (Dientes, Garras); Armadura 3d10 (TA 0); Buscar +50, Escuchar +50, Rastrear +50, Olfatear +50, Forrajear +50, Hierbas y Plantas +10, Conocimiento del Medio (monte bajo, bosques, montaña, estepa) +40, Levantamiento de Peso +35, Saltar +50, Nadar +50, Trepar +50, Acrobacias +50, Sigilo +60, Escondarse +60. **Valor en PA:** 1.250.

Gran Oso Cavernario (Omnívoro). BO +155; BD +100; PG 200; FUE 155, AGI 125, CON 150, PRE 50, AUTO 100, RAZ 50, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +55, Reflejos +35, Auto +25, S. Arcana +0, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +0; CB Aumentada (Agi), CB Superior (Agi), CB Superior (Fue); CB Aumentada (Fue); CB Superior (Auto); CB Superior (Pre); CB Superior (Con); CB Aumentada (Con); CB Arma Corporal (Dientes, Garras); Animal Gregario; Agarrón; Base de Daño 6d10 (Dientes, Garras); Armadura 3d10 (TA 0); Buscar +50, Escuchar +50, Rastrear +50, Olfatear +50, Forrajear +50, Hierbas y Plantas +10, Conocimiento del Medio (monte bajo, bosques, montaña, estepa) +40, Levantamiento de Peso +35, Saltar +50, Nadar +50, Trepar +50, Acrobacias +50, Sigilo +60, Escondarse +60. **Valor en PA:** 1.400.

Estos animales y otros muchos pueden deducirse de especies parecidas, y servir de referencia para que vosotros o el Máster tenga una idea establecida acerca de las posibles características de un Compañero Animal (*o como sustento y material de cacería*). No incluimos criaturas marinas porque en Phain sólo hay ríos, estanques y arroyos pequeños, por lo que es redundante establecer las características de sus habitantes (*a nadie le interesa saber las CB's y Habilidades de un cangrejo de río o una trucha, a no ser que sea un cangrejo gigante o la "trucha madre"*).

PNJ'S: EL MUNDO DE AVENTURAS

En este apartado, sacaremos, aparte de los ejemplos estándar de un miembro de cada raza (*Alediano, Turanio, Topo, etc.*), también incluiremos PNJ's de clases no profesionales y representantes de oficios varios, así como de oficios aventureros y diversos enemigos recurrentes (*o aliados*), con sus características más aproximadas, además de su coste aproximado en PA. De todos modos, el DJ tiene estas estadísticas como una guía, una herramienta de la que puede modificar o agregar estadísticas a conveniencia suya.

Alediano Estándar (adulto). BO +0; BD +0; PG 25; FUE 75, AGI 50, CON 50, PRE 50, AUTO 50, RAZ 75, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +0, Reflejos +0, Auto +0, S. Arcana +10, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +0; Fuerza Aumentada, Razonamiento Aumentado, Talento de Oficios; Espada Larga, Arco Compuesto; Daño 3d10 (Espada Larga, Arco Compuesto); Armadura 1d10 (TA 0); Buscar +30, Escuchar +30, Rastrear +30, Forrajear +30, Hierbas y Plantas +30, Conocimiento del Medio (aldeas y villas) +30, Levantamiento de Peso +10, Saltar +10, Nadar +10, Trepar +30, Acrobacias +0, Sigilo +30, Escondarse +30, Hablar/Escribir Idioma (común) +50, Oficio (uno a elegir) +25. **Valor en PA:** 500.

Turanio Estándar (adulto). BO +10; BD +0; PG 25; FUE 75, AGI 50, CON 75, PRE 50, AUTO 50, RAZ 50, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +10, Reflejos +0, Auto +0, S. Arcana +0, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +0; Fuerza Aumentada, Constitución Aumentada, Talento de Supervivencia, Asilvestrado, Analfabeto; Hacha de Batalla, Hoja de los Ancestros; Daño 4d10+15 (Hacha de Batalla), 2d10 (Hoja de los Ancestros); Armadura 1d10+ 1d10 (TA 1, cuero blando); Buscar +40, Escuchar +40, Rastrear +40, Forrajear +40, Hierbas y Plantas +40, Conocimiento del Medio (aldeas y villas) +10, Levantamiento de Peso +30, Saltar +30, Nadar +30, Trepar +40, Acrobacias +0, Sigilo +40, Escondarse +40, Hablar Idioma (Turanio) +50. **Valor en PA:** 500.

Sidhe Estándar (adulto). BO +10; BD +10; PG 25; FUE 50, AGI 75, CON 50, PRE 50, AUTO 50, RAZ 50, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +10, Reflejos +10, Auto +0, S. Arcana +0, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +0; Agilidad Aumentada, Talento de Supervivencia, Asilvestrado; Cimitarra, Arco Largo; Daño 2d10+10 (cimitarra), 3d10 (arco largo); Armadura 1d10+ 1d10 (TA 1, cuero blando); Buscar +40, Escuchar +40, Rastrear +40, Forrajear +40, Hierbas y Plantas +40, Conocimiento del Medio (aldeas y villas) +10, Levantamiento de Peso +0, Saltar +30, Nadar +30, Trepar +40, Acrobacias +40, Sigilo +40, Escondarse +40, Hablar/Escribir Idioma (Sidhe) +50. **Valor en PA:** 500.

Torgemo Estándar (adulto). BO +0; BD +0; PG 25; FUE 50, AGI 50, CON 50, PRE 50, AUTO 50, RAZ 50, MEMO 75, EMP 50, INTU 50; TS For +0, Reflejos +0, Auto +0, S. Arcana +0, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +10; Fuerza Aumentada, Memoria Aumentada, Talento Comercial; Hacha de Batalla; Daño 4d10+15 (Hacha de Batalla); Armadura 1d10 (TA 0); Buscar +20, Escuchar +20, Rastrear +20, Forrajear +20, Hierbas y Plantas +0, Conocimiento del Medio (aldeas y villas) +10, Levantamiento de Peso +0, Saltar +20, Nadar +10, Trepar +40, Acrobacias +0, Sigilo +20, Escondarse +20, Hablar/Escribir Idioma (Torgemo, Común) +50. **Valor en PA:** 500.

Boltariann Estándar (adulto). BO +0; BD +10; PG 25; FUE 50, AGI 75, CON 50, PRE 50, AUTO 50, RAZ 50, MEMO 75, EMP 50, INTU 50; TS For +0, Reflejos +10, Auto +0, S. Arcana +0, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +10; Agilidad Aumentada, Talento De Subterfugio/Sigilo, Destino Aciago; Daga de Guarda ; Daño 1d10+10 (daga de guarda) Armadura 1d10 (TA 0); Buscar +30, Escuchar +30, Rastrear +30, Forrajear +30, Hierbas y Plantas +10, Conocimiento del Medio (aldeas y villas) +30, Levantamiento de Peso +0, Saltar +20, Nadar +20, Trepar +40, Acrobacias +0, Sigilo +30, Escondarse +30, Hablar/Escribir Idioma (Boltariann, Común) +50. **Valor en PA:** 500.

Mediano Estándar (adulto). BO -10; BD +30; PG 25; FUE 50, AGI 75, CON 50, PRE 50, AUTO 50, RAZ 50, MEMO 75, EMP 50, INTU 50; TS For +0, Reflejos +10, Auto +0, S. Arcana +0, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +10; Agilidad Aumentada, Talento de Comunicaciones, Tamaño Inferior; Daga de Guarda ; Daño 1d10+10 (daga de guarda) Armadura 1d10 (TA 0); Buscar +30, Escuchar +30, Rastrear +30, Forrajear +30, Hierbas y Plantas +10, Conocimiento del Medio (aldeas y villas) +40, Levantamiento de Peso -10, Saltar +20, Nadar +20, Trepar +40, Acrobacias +0, Sigilo +40, Escondarse +40, Hablar/Escribir Idioma (Mediano, Común) +50. **Valor en PA:** 500.

Sicario Estándar. BO +50; BD +50; PG 50; FUE 100, AGI 50, CON 50, PRE 50, AUTO 50, RAZ 50, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +0, Reflejos +0, Auto +0, S. Arcana +0, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +0; Talento de Oficios; Espada Larga, Arco Compuesto; Daño 3d10 (Espada Larga, Arco Compuesto); Armadura 1d10 (TA 0); Buscar +20, Escuchar +20, Rastrear +20, Forrajear +20, Hierbas y Plantas +20, Conocimiento del Medio (aldeas y villas) +20, Levantamiento de Peso +10, Saltar +10, Nadar +10, Tregar +10, Acrobacias +10, Sigilo +20, Escondarse +20, Hablar/Escribir Idioma (común) +50, Oficio (uno a elegir) +10. **Valor en PA:** 500.

Artesano Estándar. BO +0; BD +0; PG 30; FUE 50, AGI 50, CON 50, PRE 50, AUTO 50, RAZ 50, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +0, Reflejos +0, Auto +0, S. Arcana +0, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +0; Talento de Oficios; Utensilios del Oficio; Buscar +20, Escuchar +20, Rastrear +20, Forrajear +20, Hierbas y Plantas +20, Conocimiento del Medio (aldeas y villas) +20, Levantamiento de Peso +10, Saltar +10, Nadar +10, Tregar +10, Acrobacias +0, Sigilo +10, Escondarse +10, Hablar/Escribir Idioma (común) +70, Oficio (uno a elegir) +50. **Valor en PA:** 500.

Funcionario Estándar. BO +0; BD +0; PG 30; FUE 50, AGI 50, CON 50, PRE 50, AUTO 50, RAZ 50, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +0, Reflejos +0, Auto +0, S. Arcana +0, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +0; Talento de Religión/Humanidades; Utensilios del Oficio; Buscar +10, Escuchar +10, Rastrear +10, Forrajear +10, Hierbas y Plantas +0, Conocimiento del Medio (aldeas y villas) +10, Levantamiento de Peso +0, Saltar +0, Nadar +0, Tregar +0, Acrobacias +0, Sigilo +0, Escondarse +0, Hablar/Escribir Idioma (común) +70, Filosofía +20, Historia +20, Derecho y Leyes +20, Teología/Religión +20, Literatura/Gramática +20. **Valor en PA:** 500.

Erudito Estándar. BO +0; BD +0; PG 30; FUE 50, AGI 50, CON 50, PRE 50, AUTO 50, RAZ 50, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +0, Reflejos +0, Auto +0, S. Arcana +0, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +0; Talento de Ciencias/Astrología; Utensilios del Oficio; Buscar +10, Escuchar +10, Rastrear +0, Forrajear +0, Hierbas y Plantas +20, Conocimiento del Medio (aldeas y villas) +10, Levantamiento de Peso +0, Saltar +0, Nadar +0, Tregar +0, Acrobacias +0, Sigilo +0, Escondarse +0, Hablar/Escribir Idioma (común) +70, Oficio (uno a elegir) +50, Astrología +20, Botánica +20, Medicina +20, Filosofía Natural +20, Alquimia +20, Matemáticas +20. **Valor en PA:** 500.

Fraile Estándar. BO +0; BD +0; PG 30; FUE 50, AGI 50, CON 50, PRE 50, AUTO 50, RAZ 50, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +0, Reflejos +0, Auto +0, S. Arcana +0, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +0; Talento de Religión/Humanidades; Utensilios del Oficio; Buscar +0, Escuchar +0, Rastrear +0, Forrajear +0, Hierbas y Plantas +0, Conocimiento del Medio (aldeas y villas) +0, Levantamiento de Peso +0, Saltar +0, Nadar +0, Tregar +0, Acrobacias +0, Sigilo +0, Escondarse +0, Hablar/Escribir Idioma (común) +70, Filosofía +20, Historia +20, Derecho y Leyes +10, Teología/Religión +30, Literatura/Gramática +20. **Valor en PA:** 500.

Guerrero Estándar. BO +125; BD +100; PG 125; FUE 75, AGI 50, CON 75, PRE 50, AUTO 50, RAZ 50, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +10, Reflejos +0, Auto +0, S. Arcana +10, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +0; Fuerza Aumentada, Constitución Aumentada, Talento de Armas (2), Talento de Armaduras (2), Talento de Estrategia y Conocimiento Militar; Espada Larga, Arco Compuesto; Daño 3d10 (Espada Larga, Arco Compuesto); Armadura 2d10+10 (TA 5); Buscar

+30, Escuchar +30, Rastrear +30, Forrajear +30, Hierbas y Plantas +30, Conocimiento del Medio (aldeas y villas) +30, Levantamiento de Peso +30, Saltar +10, Nadar +10, Tregar +10, Acrobacias +10, Sigilo +30, Escondarse +30, Hablar/Escribir Idioma (común) +50, Jerarquía Militar +30, Técnicas de Asedio +30, Técnicas de Defensa +30, Armamento de Asedio +30, Estrategia Naval +30. **Valor en PA:** 1.500.

Montaraz Estándar. BO +100; BD +100; PG 100; FUE 50, AGI 100, CON 50, PRE 50, AUTO 50, RAZ 50, MEMO 50, EMP 100, INTU 50; TS For +0, Reflejos +25, Auto +0, S. Arcana +10, S. Divina +0, S. Natural +25, S. Mental +0; Agilidad Mejorada, Empatía Mejorada, Talento de Supervivencia; Espada Larga, Arco Compuesto; Daño 3d10 (Espada Larga, Arco Compuesto); Armadura 1d10+10 (TA 3); Buscar +40, Escuchar +40, Rastrear +40, Forrajear +40, Hierbas y Plantas +40, Conocimiento del Medio (aldeas y villas, bosque, taiga, tundra, estepa) +20, Trampería +20, Levantamiento de Peso 10, Saltar +20, Nadar +20, Tregar +40, Acrobacias +10, Sigilo +40, Escondarse +40, Hablar/Escribir Idioma (común) +50. **Valor en PA:** 1.500.

Pícaro Estándar. BO +75; BD +100; PG 100; FUE 75, AGI 100, CON 50, PRE 50, AUTO 50, RAZ 100, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +0, Reflejos +25, Auto +0, S. Arcana +25, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +0; Agilidad Mejorada, Razonamiento Mejorado, Talento de Subterfugio/Sigilo; Daga Pesada, Arco Ligero; Daño 2d10 (Espada Larga, Arco Ligero); Armadura 2d10 (TA 3); Buscar +40, Escuchar +30, Rastrear +30, Forrajear +30, Hierbas y Plantas +30, Conocimiento del Medio (aldeas y villas) +30, Levantamiento de Peso +10, Saltar +10, Nadar +10, Tregar +30, Acrobacias +40, Sigilo +40, Escondarse +40, Flanqueo +40, Cerrajería +40, Carterismo +40, Inutilizar Mecanismo +40 Hablar/Escribir Idioma (común) +40, Oficio (uno a elegir) +25. **Valor en PA:** 1.500.

Noble Estándar (Hidalgo de la Corte). BO +100; BD +100; PG 100; FUE 50, AGI 50, CON 50, PRE 100, AUTO 50, RAZ 100, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +0, Reflejos +0, Auto +0, S. Arcana +25, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +0; Razonamiento Mejorado, Presencia Mejorada, Herencia, Talento de Relaciones Sociales/Comunicación; Florete de Esgrima; Daño 2d10+10 Armadura 1d10 (TA 0); Buscar +30, Escuchar +30, Rastrear +20, Forrajear +20, Hierbas y Plantas +20, Conocimiento del Medio (aldeas y villas) +20, Levantamiento de Peso +10, Saltar +10, Nadar +10, Tregar +20, Acrobacias +20, Sigilo +30, Escondarse +30, Hablar/Escribir Idioma (común) +50, Seducción +40, Intimidar +40, Charlatanería +40, Diplomacia +40, Postura de Combate +10, Defensa Armada +10, Katas +10, Fintas +10, Estocada Magistral +10, Oficio (uno a elegir) +25. **Valor en PA:** 1.500.

Paladín Estándar/Caballero Estándar (San Bartolomé): BO +100; BD +100; PG 100; FUE 100, AGI 50, CON 50, PRE 100, AUTO 50, RAZ 50, MEMO 50, EMP 50, INTU 100; TS For +0, Reflejos +0, Auto +0, S. Arcana +0, S. Divina +25, S. Natural +0, S. Mental +0; Fuerza Mejorada, Presencia Mejorada, Relaciones Sociales/Comunicación; Espada Larga, Arco Compuesto; Daño 3d10 (Espada Larga, Arco Compuesto); Armadura 3d10+10 (TA 8); Buscar +30, Escuchar +30, Rastrear +30, Forrajear +20, Hierbas y Plantas +20, Conocimiento del Medio (aldeas y villas) +20, Levantamiento de Peso +40, Saltar +20, Nadar +20, Tregar +20, Acrobacias +0, Sigilo +10, Escondarse +10, Hablar/Escribir Idioma (común) +50, Seducción +20, Intimidar +20, Charlatanería +20, Diplomacia +20, Oficio (uno a elegir) +25. **Valor en PA:** 1.500.

Mago Estándar/Cabalista Estándar (autorizado por el Santo Oficio): BO +50; BD +100; PG 50; FUE 50, AGI 100, CON 50, PRE 50, AUTO 50, RAZ 100, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +0, Reflejos +25, Auto +0, S. Arcana +25, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +0; Agilidad Mejorada, Razonamiento Mejorado, Artes y Oficios, Talento Comercial, Ciencias y Astrología, Conocimiento del Reino (Arcano); Bastón de Peregrino; Daño 2d10 (Bastón de Peregrino); Armadura 1d10 (TA 0); Buscar +20, Escuchar +20, Rastrear +10, Forrajear +10, Hierbas y Plantas +30, Conocimiento del Medio (aldeas y villas) +10, Levantamiento de Peso +0, Saltar +0, Nadar +0, Tregar +0, Acrobacias +0, Sigilo +10, Escondarse +10, Hablar/Escribir Idioma (común) +50, Oficio (uno a elegir) +25, Astrología +50, Botánica +20, Medicina +20, Filosofía Natural +20, Alquimia +50, Matemáticas +30, Conocimiento del Reino (Arcano) +100, Proyección del Reino (Arcano) +100, Puntos de Poder 10, Listas de Conjuros (una a elegir).
Valor en PA: 1.500.

Lanzador de Conjuros (curandero de Bosque Negro): BO +50; BD +100; PG 50; FUE 50, AGI 100, CON 50, PRE 50, AUTO 50, RAZ 50, MEMO 50, EMP 100, INTU 50; TS For +0, Reflejos +25, Auto +0, S. Arcana +10, S. Divina +0, S. Natural +25, S. Mental +0; Agilidad Mejorada, Empatía Mejorada, Relaciones Sociales y Comunicación, Supervivencia, Astrología y Ciencias, Oficios, Conocimiento del Reino (Natural); Bastón de Peregrino; Daño 2d10 (Bastón de Peregrino); Armadura 1d10 (TA 0); Buscar +30, Escuchar +30, Rastrear +30, Forrajear +30, Hierbas y Plantas +30, Conocimiento del Medio (aldeas y villas) +30, Levantamiento de Peso +10, Saltar +30, Nadar +30, Tregar +30, Acrobacias 10, Sigilo +30, Escondarse +30, Hablar/Escribir Idioma (común, silvano) +50, Oficio (uno a elegir), +25 Astrología +30, Botánica +40, Medicina +40, Filosofía Natural +20, Alquimia +20, Matemáticas +10, Conocimiento del Reino (Natural) +100, Proyección del Reino (Natural) +100, Puntos de Poder 10, Listas de Conjuros (una a elegir).
Valor en PA: 1.500.

Guerrero de la Gran Muralla (Veterano). BO +150; BD +150; PG 150; FUE 100, AGI 50, CON 100, PRE 50, AUTO 100, RAZ 50, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +25, Reflejos +0, Auto +25, S. Arcana +25, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +0; Fuerza Aumentada, Constitución Aumentada, Talento de Armas (2), Talento de Armaduras (2), Talento de Estrategia y Conocimiento Militar; Espada Larga, Arco Compuesto; Daño 3d10+1d10 (Espada Larga, Arco Compuesto); Armadura 2d10+1d10 (TA 5); Buscar +40, Escuchar +40, Rastrear +40, Forrajear +40, Hierbas y Plantas +30, Conocimiento del Medio (aldeas y villas) +40, Levantamiento de Peso +40, Saltar +20, Nadar +20, Tregar +20, Acrobacias +20, Sigilo +30, Escondarse +30, Hablar/Escribir Idioma (común) +50, Jerarquía Militar +40, Técnicas de Asedio +40, Técnicas de Defensa +40, Armamento de Asedio +40, Estrategia Naval +40. **Valor en PA:** 2.000.

Montaraz de Bosque Negro (Veterano). BO +150; BD +100; PG 125; FUE 75, AGI 125, CON 75, PRE 50, AUTO 75, RAZ 50, MEMO 50, EMP 125, INTU 50; TS For +10, Reflejos +35, Auto +10, S. Arcana +10, S. Divina +0, S. Natural +35, S. Mental +0; Agilidad Mejorada, Empatía Mejorada, Talento de Supervivencia; Espada Larga, Arco Compuesto; Daño 3d10+1d10 (Espada Larga, Arco Compuesto); Armadura 2d10 (TA 3); Buscar +50, Escuchar +50, Rastrear +50, Forrajear +50, Hierbas y Plantas +50, Conocimiento del Medio (aldeas y villas, bosque, tundra, taiga, estepa) +30, Trampería +50, Levantamiento de Peso +20, Saltar +30, Nadar +30, Tregar +50, Acrobacias +30, Sigilo +60, Escondarse +60, Hablar/Escribir Idioma (común) +50. **Valor en PA:** 2.000.

Pícaro del Gremio de Ladrones de Alediah (Veterano). BO +100; BD +125; PG 100; FUE 75, AGI 125, CON 50, PRE 50, AUTO 75, RAZ 125, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +0, Reflejos +35, Auto +10, S. Arcana +35, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +0; Agilidad Mejorada, Razonamiento Mejorado, Talento de Subterfugio/Sigilo; Daga Pesada, Arco Ligero; Daño 2d10+1d10 (Espada Larga, Arco Ligero); Armadura 2d10+ 1d10 (TA 3); Buscar +50, Escuchar +40, Rastrear +40, Forrajear +30, Hierbas y Plantas +30, Conocimiento del Medio (aldeas y villas) +40, Levantamiento de Peso +10, Saltar +20, Nadar +20, Tregar +40, Acrobacias +50, Sigilo +50, Escondarse +50, Flanqueo +50, Cerrajería +50, Carterismo +50, Inutilizar Mecanismo +50 Hablar/Escribir Idioma (común) +50, Oficio (uno a elegir) +25. **Valor en PA:** 2.000.

Noble de Alediah/ Embajador Alediano (Veterano). BO +125; BD +100; PG 100; FUE 75, AGI 75, CON 50, PRE 125, AUTO 50, RAZ 125, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +0, Reflejos +10, Auto +0, S. Arcana +35, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +0; Razonamiento Mejorado, Presencia Mejorada, Herencia, Talento de Relaciones Sociales/Comunicación; Florete de Esgrima; Daño 2d10+1d10, Armadura 2d10 (TA 0); Buscar +40, Escuchar +40, Rastrear +30, Forrajear +20, Hierbas y Plantas +20, Conocimiento del Medio (aldeas y villas) +20, Levantamiento de Peso +10, Saltar +20, Nadar +20, Tregar +30, Acrobacias +30, Sigilo +40, Escondarse +40, Hablar/Escribir Idioma (común) +50, Seducción +50, Intimidar +50, Charlatanería +50, Diplomacia +50, Oficio (uno a elegir) +25, Postura de Combate +20, Defensa Armada +20, Katas +20, Fintas +20, Estocada Magistral +20. **Valor en PA:** 2.000.

Sargento de la Sagrada Orden (San Bartolomé): BO +150; BD +100; PG 100; FUE 125, AGI 50, CON 75, PRE 125, AUTO 75, RAZ 50, MEMO 50, EMP 50, INTU 100; TS For +10, Reflejos +0, Auto +0, S. Arcana +0, S. Divina +35, S. Natural +0, S. Mental +0; Fuerza Mejorada, Presencia Mejorada, Relaciones Sociales/Comunicación; Espada Larga, Arco Compuesto; Daño 3d10+1d10 (Espada Larga, Arco Compuesto); Armadura 3d10+1d10 (TA 8); Buscar +40, Escuchar +40, Rastrear +30, Forrajear +20, Hierbas y Plantas +20, Conocimiento del Medio (aldeas y villas) +20, Levantamiento de Peso +50, Saltar +30, Nadar +30, Tregar +30, Acrobacias +0, Sigilo +20, Escondarse +20, Hablar/Escribir Idioma (común) +50, Seducción +30, Intimidar +30, Charlatanería +30, Diplomacia +30, Oficio (uno a elegir) +25. **Valor en PA:** 2.000.

Cabalista de la Logia (Veterano) BO +75; BD +125; PG 75; FUE 50, AGI 125, CON 50, PRE 50, AUTO 75, RAZ 125, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +0, Reflejos +35, Auto +10, S. Arcana +35, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +0; Agilidad Mejorada, Razonamiento Mejorado, Artes y Oficios, Talento Comercial, Ciencias y Astrología, Conocimiento del Reino (Arcano); Bastón de Peregrino; Daño 2d10+1d10 (Bastón de Peregrino); Armadura 2d10 (TA 0); Buscar +30, Escuchar +30, Rastrear +10, Forrajear +10, Hierbas y Plantas +40, Conocimiento del Medio (aldeas y villas) +10, Levantamiento de Peso +0, Saltar +10, Nadar +10, Tregar +10, Acrobacias +10, Sigilo +20, Escondarse +20, Hablar/Escribir Idioma (común) +50, Oficio (uno a elegir) +25, Astrología +60, Botánica +60, Medicina +60, Filosofía Natural +30, Alquimia +60, Matemáticas +40, Conocimiento del Reino (Arcano) +125, Proyección del Reino (Arcano) +125, Puntos de Poder 20, Listas de Conjuros (dos a elegir). **Valor en PA:** 2.000.

Chamán de Bosque Negro (Veterano). BO +75; BD +125; PG 75; FUE 50, AGI 125, CON 50, PRE 50, AUTO 75, RAZ 50, MEMO 50, EMP 125, INTU 50; TS For +0, Reflejos +35, Auto +10, S. Arcana +10, S. Divina +0, S. Natural +35, S. Mental +0; Agilidad Mejorada, Empatía Mejorada,

Relaciones Sociales y Comunicación, Supervivencia, Astrología y Ciencias, Oficios, Conocimiento del Reino (Natural); Bastón de Peregrino; Daño 2d10+1d10 (Bastón de Peregrino); Armadura 2d10 (TA 0); Buscar +40, Escuchar +40, Rastrear +40, Forrajear +40, Hierbas y Plantas +40, Conocimiento del Medio (aldeas y villas, bosque, tundra, taiga, estepa) +50, Levantamiento de Peso +20, Saltar +40, Nadar +40, Tregar +40, Acrobacias 20, Sigilo +40, Escondarse +40, Hablar/Escribir Idioma (común, silvano) +60, Oficio (uno a elegir), +25 Astrología +40, Botánica +50, Medicina +50, Filosofía Natural +30, Alquimia +30, Matemáticas +20, Conocimiento del Reino (Natural) +125, Proyección del Reino (Natural) +125, Puntos de Poder 20, Listas de Conjuros (dos a elegir). **Valor en PA:** 2.000.

EL IMPERIO NEGRO Y SUS LACAYOS: LA SOMBRA DE ORIENTE

No hay nada más aberrante, fanático y temible que los sicarios del **Imperio Negro**, los cuales trabajan sin descanso para llevar a cabo los guturales planes del Culto Estelar y el Destructor, los cuales no están del todo claros, ya que juega en el tablero de ajedrez de la eterna lucha entre la Luz y las Tinieblas, en una era convulsionada en la que la vida de sus esbirros no vale nada, y mucho menos la de los acólitos que, traicionando a sus propios camaradas de armas o vendiéndose al Enemigo tras entrar en alguna de las sectas destructivas repartidas por todo el territorio aliado, entran al servicio de **Akeless el Insaciable**, el Devorador de Almas. Mejor suerte no tienen los bárbaros Turanios, los cuales ven cómo sus vidas son convertidas en una existencia de esclavitud y servidumbre, y son poco menos que víctimas para los holocaustos o peones para una guerra que no parece tener fin. Mientras tanto, los orgullosos y dóciles Colmillos Afilados, ven a sus necróticos amos como la representación de un poder indecible, un poder que cuenta con ellos y su especie para la conquista de toda la Creación y que les hará la raza más poderosa y temida de todo el continente, aunque ahora sean despreciados y odiados por todos, mostrarán al mundo entero el porqué han de ser temidos. Las palabras sobran para el impresionante despliegue militar, armamentístico y logístico del Imperio Negro, ellos arrebataron la supremacía a los Reyes de las Dunas, y por ello, son los señores de Rhum.

EL CLAN DE LA LLAMA: ODIO, SANGRE Y FURIA ASESINA

El nacimiento de un orco o Colmillo Afilado, es un acontecimiento insignificante en los cubiles de cría, donde las hembras, atendidas por chamanes y ancianas sacerdotisas del Culto Negro, instruyen a los aspirantes a berséker o sementales de cría en las nociones básicas de su blasfema secta, aparte de inspirar en ellos odio y cólera ciegos hacia todos aquellos que no sean elfos oscuros, orcos como ellos o Trolls y dragones oscuros, para que no muestren la menor piedad con aquellos que nacieron para servirles, y son sus esclavos por derecho. Por ello, los recién nacidos comienzan a luchar entre ellos, arrebatarse la comida de las manos y matarse en peleas alucinantes, en donde el más cruel y depredador es el que consigue llegar a adolescente, o el más taimado y traicionero. Aquellos con la fuerza bruta y la rabia más

incontenible son azotados, aleccionados y forjados en los fosos de combate, en donde salen convertidos en los bersékeres más peligrosos, y los asesinos más despiadados que Rhum conoce, con la esperanza de que sobrevivan lo suficiente como para llegar a ser soldados de pleno derecho en el Ejército de la Sombra, y acceder al derecho casi divino de ser semental en un cubil de cría y esparcir su simiente entre los clanes de orcos, siendo respetado y temido por todos los guerreros de su tribu. Los que a pesar de su debilidad manifiestan una inteligencia superior y unas aptitudes relacionadas con los sueños proféticos y habilidades cognitivas, son enviados a los chamanes oscuros, los cuales los enseñarán los rudimentos de la cultura racial, así como los conceptos básicos de la sociedad oscura, los mandamientos del Culto Negro y los iniciarán en la temida magia negra, con la cual someten la voluntad de los guerreros más poderosos y causan pavor entre las filas enemigas. A veces, entre los partos más dolorosos y siniestros, una hembra del clan muere tras dar a luz a un bebé deforme y enorme de tamaño, un retoño de Troll, el cual, aunque carece de la inteligencia necesaria como para ser un soldado disciplinado o un líder de tropas, a veces su fuerza bruta e instinto asesino son muy útiles en el campo de batalla. Y muy pocas veces, esos bebés aberrantes tienen el conocimiento e intelecto necesarios como para elevarse como líderes del clan, aunque un Troll astuto es el más temido de los enemigos, y el más imparable de los guerreros. Nadie sabe cómo se reproducen los Cuimi Kieri, y ni siquiera nadie ha visto ninguno joven o en un estadio que no sea el de la edad adulta o la vejez. Fueron antiguos orcos transformados por la comunión oscura con el Destructor, que les otorgó poderes indecibles y una inteligencia por encima de la media, así como una fuerza colosal y una resistencia impresionante, pero son pocos, y las guerras continuas los están diezmando cada vez más. Un Señor del Clan, un Cuimi Kieri es una amenaza horrenda a tener en cuenta, un ser de origen sobrenatural que no descansará hasta haber matado a todos sus enemigos y sometido todas las provincias de Rhum. Este es el legado del Imperio Oscuro: odio, sangre y furia asesina. Y pobre del que se interponga en su camino.

Guerrero Berséker (Estándar). BO +150; BD +50; PG 150; FUE 125, AGI 50, CON 100, PRE 40, AUTO 50, RAZ 50, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +25, Reflejos +0, Auto +0, S. Arcana +25, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +0; Fuerza Aumentada, Constitución Aumentada, Talento de Armas (2), Talento de Armaduras (2), Talento de Estrategia y Conocimiento Militar, Sangre Oscura; Kurdieff Orco ; Daño 4d10 (Espada Larga, Arco Compuesto); Armadura 1d10 (TA 0); Buscar +40, Escuchar +40, Rastrear +40, Forrajear +40, Hierbas y Plantas +40, Conocimiento del Medio (aldeas y villas) +40, Levantamiento de Peso +50, Saltar +20, Nadar +20, Trepar +20, Acrobacias +0, Sigilo +0, Esconderse +0, Hablar/Escribir Idioma (común, lengua oscura) +50, Jerarquía Militar +0, Técnicas de Asedio +0, Técnicas de Defensa +0, Armamento de Asedio +0, Estrategia Naval +0. **Valor en PA:** 1.500.

Guerrero Berséker (Veterano). BO +175; BD +100; PG 175; FUE 150, AGI 50, CON 100, PRE 40, AUTO 50, RAZ 50, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +25, Reflejos +0, Auto +0, S. Arcana +25, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +0; Fuerza Aumentada, Constitución Aumentada, Talento de Armas (2), Talento de Armaduras (2), Talento de Estrategia y Conocimiento Militar, Sangre Oscura; Kurdieff Orco ; Daño 5d10 (Kurdieff Orco); Armadura 2d10 (TA 0); Buscar +50, Escuchar +50, Rastrear +50, Forrajear +50, Hierbas y Plantas +50, Conocimiento del Medio (aldeas y villas) +50, Levantamiento de Peso +60, Saltar +30, Nadar +30, Trepar +30, Acrobacias +10, Sigilo +10, Esconderse +10, Hablar/Escribir Idioma (común, lengua oscura) +50, Jerarquía

Crónicas de Rhum d100

Militar +10, Técnicas de Asedio +10, Técnicas de Defensa +10, Armamento de Asedio +10, Estrategia Naval +10. **Valor en PA:** 2.000.

Soldado de la Llama (Veterano con Armadura). BO +175; BD +130; PG 175; FUE 150, AGI 50, CON 100, PRE 40, AUTO 50, RAZ 50, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +25, Reflejos +0, Auto +0, S. Arcana +25, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +0; Fuerza Aumentada, Constitución Aumentada, Talento de Armas (2), Talento de Armaduras (2), Talento de Estrategia y Conocimiento Militar, Sangre Oscura; Kurdieff Orco, Ballesta Pesada, Escudo Pavés; Daño 5d10 (Kurdieff Orco), 4d10 (Ballesta Pesada); Armadura 3d10 (TA 5); Buscar +50, Escuchar +50, Rastrear +50, Forrajear +50, Hierbas y Plantas +50, Conocimiento del Medio (aldeas y villas) +50, Levantamiento de Peso +60, Saltar +30, Nadar +30, Trepar +30, Acrobacias +10, Sigilo +10, Escondarse +10, Hablar/Escribir Idioma (común, lengua oscura) +50, Jerarquía Militar +10, Técnicas de Asedio +10, Técnicas de Defensa +10, Armamento de Asedio +10, Estrategia Naval +10. **Valor en PA:** 2.000.

Decurión Orco (Jefe de Pelotón). BO +200; BD +150; PG 200; FUE 200, AGI 50, CON 125, PRE 40, AUTO 100, RAZ 50, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +35, Reflejos +0, Auto +25, S. Arcana +25, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +0; Fuerza Aumentada, Constitución Aumentada, Talento de Armas (2), Talento de Armaduras (2), Talento de Estrategia y Conocimiento Militar, Sangre Oscura; Kurdieff Orco, Ballesta Pesada, Escudo Pavés; Daño 6d10 (Kurdieff Orco), 4d10 (Ballesta Pesada); Armadura 4d10 (TA 5); Buscar +60, Escuchar +60, Rastrear +60, Forrajear +60, Hierbas y Plantas +60, Conocimiento del Medio (aldeas y villas) +60, Levantamiento de Peso +70, Saltar +40, Nadar +40, Trepar +40, Acrobacias +20, Sigilo +20, Escondarse +20, Hablar/Escribir Idioma (común, lengua oscura) +60, Jerarquía Militar +20, Técnicas de Asedio +20, Técnicas de Defensa +20, Armamento de Asedio +20, Estrategia Naval +20. **Valor en PA:** 2.000.

Jinete de Huargos (Estándar). BO +100; BD +100; PG 100; FUE 75, AGI 100, CON 50, PRE 50, AUTO 75, RAZ 50, MEMO 50, EMP 100, INTU 50; TS For +0, Reflejos +25, Auto +0, S. Arcana +0, S. Divina +0, S. Natural +25, S. Mental +0; Agilidad Mejorada, Empatía Mejorada, Talento de Supervivencia, Sangre Oscura, Talento de Conocimiento Animal; Kurdieff Orco, Arco Compuesto; Daño 4d10 (Kurdieff Orco), 3d10 (Arco Compuesto); Armadura 2d10 (TA 3); Buscar +40, Escuchar +40, Rastrear +40, Forrajear +40, Hierbas y Plantas +40, Conocimiento del Medio (aldeas y villas, bosque, taiga, tundra, estepa) +20, Trampería +20, Equitación (Huargos), Conocimiento Animal (Huargos) +30, Trato Animal (Huargos) +30, Levantamiento de Peso +10, Saltar +20, Nadar +20, Trepar +40, Acrobacias +0, Sigilo +30, Escondarse +30, Hablar/Escribir Idioma (común, lengua oscura) +50. **Valor en PA:** 1.500.

Jefe de Pelotón de Jinetes de Huargos (Veterano). BO +125; BD +125; PG 125; FUE 100, AGI 125, CON 75, PRE 50, AUTO 100, RAZ 50, MEMO 50, EMP 100, INTU 50; TS For +0, Reflejos +25, Auto +0, S. Arcana +0, S. Divina +0, S. Natural +25, S. Mental +0; Agilidad Mejorada, Empatía Mejorada, Talento de Supervivencia, Sangre Oscura, Talento de Conocimiento Animal; Kurdieff Orco, Arco Compuesto; Daño 5d10 (Kurdieff Orco), 3d10 (Arco Compuesto); Armadura 3d10 (TA 3); Buscar +50, Escuchar +50, Rastrear +50, Forrajear +50, Hierbas y Plantas +50, Conocimiento del Medio (aldeas y villas, bosque, taiga, tundra, estepa) +30, Trampería +30, Equitación (Huargos), Conocimiento Animal (Huargos) +40, Trato Animal (Huargos) +40,

Levantamiento de Peso +20, Saltar +30, Nadar +30, Tregar +50, Acrobacias +0, Sigilo +40, Escondese +40, Hablar/Escribir Idioma (común, lengua oscura) +60. **Valor en PA:** 2.000.

Perro de los Huargos (Montura). BO +100; BD +100; PG 100; FUE 100, AGI 125, CON 100, PRE 100, AUTO 100, RAZ 50, MEMO 80, EMP 80, INTU 50; TS For +25, Reflejos +35, Auto +25, S. Arcana +0, S. Divina +0, S. Natural +15, S. Mental +15; CB Aumentada (Agi), CB Superior (Agi), CB Superior (Fue); CB Superior (Auto); CB Superior (Pre); CB Superior (Con); CB Arma Corporal (Dientes, Garras); Animal Gregario; Agarrón; Base de Daño 4d10 (Dientes, Garras); Armadura 3d10 (TA 0); Buscar +60, Escuchar +60, Rastrear +60, Olfatear +50, Forrajear +60, Hierbas y Plantas +10, Conocimiento del Medio (monte bajo, bosques, montaña, estepa) +50, Levantamiento de Peso +25, Saltar +60, Nadar +60, Tregar +60, Acrobacias +50, Sigilo +60, Escondese +60. **Valor en PA:** 1.000.

Perro Adulto de los Huargos (Montura del Jefe de Pelotón). BO +150; BD +150; PG 150; FUE 150, AGI 150, CON 150, PRE 100, AUTO 100, RAZ 50, MEMO 80, EMP 80, INTU 50; TS For +55, Reflejos +55, Auto +25, S. Arcana +0, S. Divina +0, S. Natural +15, S. Mental +15; CB Aumentada (Agi), CB Superior (Agi), CB Superior (Fue); CB Superior (Auto); CB Superior (Pre); CB Superior (Con); CB Arma Corporal (Dientes, Garras); Animal Gregario, Agarrón, Ataque Múltiple (3); Base de Daño 4d10 (Dientes, Garras); Armadura 3d10 (TA 0); Buscar +70, Escuchar +70, Rastrear +70, Olfatear +60, Forrajear +70, Hierbas y Plantas +30, Conocimiento del Medio (monte bajo, bosques, montaña, estepa) +60, Levantamiento de Peso +30, Saltar +70, Nadar +70, Tregar +70, Acrobacias +60, Sigilo +70, Escondese +70. **Valor en PA:** 2.000.

Guerrero Sidhe Oscuro (Estándar). BO +150; BD +150; PG 125; FUE 100, AGI 100, CON 100, PRE 50, AUTO 100, RAZ 50, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +25, Reflejos +25, Auto +25, S. Arcana +25, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +0; Fuerza Aumentada, Constitución Aumentada, Agilidad Mejorada, Talento de Armas (2), Talento de Armaduras (2), Talento de Estrategia y Conocimiento Militar; Cimitarra Sidhe (*), Arco de Espino Negro (*), Talento de Supervivencia, Desenvainado Rápido, Recarga Rápida, Destino Aciago; Daño 2d10+1d10 (Cimitarra Sidhe, Arco de Espino Negro); Armadura 2d10+1d10 (TA 5); Buscar +65, Escuchar +65, Rastrear +65, Forrajear +65, Hierbas y Plantas +55, Conocimiento del Medio (aldeas y villas) +40, Levantamiento de Peso +40, Saltar +20, Nadar +20, Tregar +20, Acrobacias +20, Sigilo +30, Escondese +30, Hablar/Escribir Idioma (común, Sidhe, lengua oscura) +50, Jerarquía Militar +40, Técnicas de Asedio +40, Técnicas de Defensa +40, Armamento de Asedio +40, Estrategia Naval +40. **Valor en PA:** 2.000.

(*) Tanto la Cimitarra Sidhe como el Arco de Espino Negro son armas emponzoñadas a discreción del DJ.

Guerrero Sidhe Oscuro (Veterano). BO +200; BD +200; PG 150; FUE 100, AGI 125, CON 100, PRE 50, AUTO 125, RAZ 50, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +25, Reflejos +25, Auto +35, S. Arcana +25, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +0; Fuerza Aumentada, Constitución Aumentada, Agilidad Mejorada, Talento de Armas (2), Talento de Armaduras (2), Talento de Estrategia y Conocimiento Militar; Cimitarra Sidhe (*), Arco de Espino Negro (*), Talento de Supervivencia, Desenvainado Rápido, Recarga Rápida, Destino Aciago; Daño 3d10+1d10 (Cimitarra Sidhe, Arco de Espino Negro); Armadura 3d10+1d10 (TA 5); Buscar +75, Escuchar +75, Rastrear +75, Forrajear +75, Hierbas y Plantas +75, Conocimiento del Medio (aldeas y

villas) +60, Levantamiento de Peso +50, Saltar +30, Nadar +30, Tregar +30, Acrobacias +30, Sigilo +40, Escondarse +40, Hablar/Escribir Idioma (común, Sidhe, lengua oscura) +60, Jerarquía Militar +50, Técnicas de Asedio +50, Técnicas de Defensa +50, Armamento de Asedio +50, Estrategia Naval +50. **Valor en PA:** 3.000.

Batidor Sidhe Oscuro (Estándar). BO +175; BD +100; PG 100; FUE 75, AGI 150, CON 75, PRE 50, AUTO 75, RAZ 50, MEMO 50, EMP 125, INTU 50; TS For +10, Reflejos +35, Auto +10, S. Arcana +10, S. Divina +0, S. Natural +35, S. Mental +0; Agilidad Mejorada (2), Empatía Mejorada, Talento de Supervivencia (2), Desenvainado Rápido, Recarga Rápida, Destino Aciago; Cimitarra Sidhe (*), Arco de Espino Negro (*); Daño 2d10+1d10 (Cimitarra Sidhe, Arco de Espino Negro); Armadura 2d10 (TA 3); Buscar +75, Escuchar +75, Rastrear +75, Forrajear +75, Hierbas y Plantas +75, Conocimiento del Medio (aldeas y villas, bosque, tundra, taiga, estepa) +55, Trampería +75, Levantamiento de Peso +20, Saltar +30, Nadar +30, Tregar +50, Acrobacias +30, Sigilo +60, Escondarse +60, Hablar/Escribir Idioma (común) +50. **Valor en PA:** 2.000.

Batidor Sidhe Oscuro (Veterano). BO +200; BD +125; PG 125; FUE 75, AGI 175, CON 100, PRE 50, AUTO 100, RAZ 50, MEMO 50, EMP 150, INTU 50; TS For +25, Reflejos +79, Auto +25, S. Arcana +25, S. Divina +0, S. Natural +55, S. Mental +0; Agilidad Mejorada (2), Empatía Mejorada, Talento de Supervivencia (2); Cimitarra Sidhe (*), Arco de Espino Negro (*), Desenvainado Rápido, Parada Rápida, Destino Aciago; Daño 2d10+2d10 (Cimitarra Sidhe, Arco de Espino Negro); Armadura 3d10 (TA 3); Buscar +85, Escuchar +85, Rastrear +85, Forrajear +85, Hierbas y Plantas +85, Conocimiento del Medio (aldeas y villas, bosque, tundra, taiga, estepa) +65, Trampería +85, Levantamiento de Peso +30, Saltar +40, Nadar +40, Tregar +40, Acrobacias +40, Sigilo +70, Escondarse +70, Hablar/Escribir Idioma (común) +50. **Valor en PA:** 2.500-3.000.

Chamán del Culto Negro (Estándar). BO +100; BD +125; PG 100; FUE 50, AGI 125, CON 50, PRE 50, AUTO 75, RAZ 125, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +0, Reflejos +35, Auto +10, S. Arcana +35, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +0; Agilidad Mejorada, Razonamiento Mejorado, Relaciones Sociales y Comunicación, Supervivencia, Astrología y Ciencias, Oficios, Conocimiento del Reino (Natural), Sangre Oscura; Daga Ritual; Daño 2d10+1d10 (Daga Ritual); Armadura 2d10 (TA 1, harapos); Buscar +40, Escuchar +40, Rastrear +40, Forrajear +40, Hierbas y Plantas +40, Conocimiento del Medio (aldeas y villas, bosque, tundra, taiga, estepa) +50, Levantamiento de Peso +20, Saltar +40, Nadar +40, Tregar +40, Acrobacias 20, Sigilo +40, Escondarse +40, Hablar/Escribir Idioma (común, lengua oscura, Sidhe) +60, Oficio (uno a elegir), +25 Astrología +30, Botánica +30, Medicina +30, Filosofía Natural +20, Alquimia +20, Matemáticas +10, Conocimiento del Reino (Arcano) +125, Proyección del Reino (Arcano) +125, Puntos de Poder 20, Listas de Conjuros (dos a elegir). **Valor en PA:** 2.000.

Jefe del Culto de la Llama (Veterano). BO +125; BD +125; PG 100; FUE 50, AGI 125, CON 50, PRE 50, AUTO 100, RAZ 150, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +0, Reflejos +35, Auto +25, S. Arcana +55, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +0; Agilidad Mejorada, Razonamiento Mejorado, Relaciones Sociales y Comunicación, Supervivencia, Astrología y Ciencias, Oficios, Conocimiento del Reino (Natural), Sangre Oscura; Daga Ritual; Daño 2d10+1d10 (Daga Ritual); Armadura 2d10 (TA 1, harapos); Buscar +50, Escuchar +50, Rastrear +50, Forrajear +50, Hierbas y Plantas +50, Conocimiento del Medio (aldeas y villas, bosque, tundra, taiga, estepa) +60,

Levantamiento de Peso +30, Saltar +50, Nadar +50, Tregar +50, Acrobacias 30, Sigilo +50, Escondarse +50, Hablar/Escribir Idioma (común, lengua oscura, Sidhe) +70, Oficio (uno a elegir), +25 Astrología +40, Botánica +40, Medicina +40, Filosofía Natural +30, Alquimia +30, Matemáticas +20, Conocimiento del Reino (Arcano) +150, Proyección del Reino (Arcano) +150, Puntos de Poder 30, Listas de Conjuros (tres a elegir). **Valor en PA:** 2.500-3.000.

LOS SIERVOS DE AKELESS: PODERES SINIESTROS

Aunque no es un listado preciso de todas las aberraciones, entidades y criaturillas perversas que se pueden presentar en un Encuentro procedentes de enterramientos antiguos, tumbas selladas por el Santo Oficio o lugares remotos y perdidos procedentes de tiempos ya olvidados o de los legendarios Reyes de las Dunas, los siervos de Akeless el Destructor no son sólo orcos furiosos, veteranos de los cubiles de cría o bárbaros Turanios fanáticos que han olvidado ya sus tradiciones ancestrales, sino que hay una amplia gama de criaturas sobrenaturales, aparecidos, Trolls, lamias, liches, no muertos de todo tipo, poseídos, reanimados, serpientes oscuras, retornados de la muerte y un sinfín de abominaciones sin cuento, las cuales harán las delicias de los jugadores más veteranos, o una pesadilla a los más novatos. **Se recomienda al Máster no poner estas criaturas en los primeros Encuentros, ya que son altamente peligrosas y letales**, debido a que su naturaleza, propiedades y características son netamente superiores (y a veces, inferiores, como en el caso de los pelotones de zombies, pero no por ello menos temibles y mortales, aunque lentas), poseen poderes arcanos o una inteligencia milenaria y taimada, y combatirlos es un riesgo muy alto, hasta el punto de que se pueden perder una ficha o dos de PJ en un enfrentamiento de este tipo, y teniendo en cuenta de que los jugadores hayan trabajado en equipo (*cosa que, muchas veces, brilla por su ausencia*). Los peores esbirros y seguidores de la Sombra no tendrán compasión con los héroes, y no os darán tregua, porque no conocen la compasión ni el miedo (*aunque habrá jugadores "slayer" que aplaudirán como locos al ver unos bichos tan resistentes y potentes, a pesar de que el resto de los jugadores esté con la mueca torcida*).

NO MUERTOS: EL HEDOR DE LA MUERTE

Aunque los chamanes del Culto Negro se esfuerzan por no usar demasiado sus poderes nigrománticos, ya que la corrupción del cuerpo, la mente y el espíritu desgasta sobremanera las capacidades de los líderes del Clan de la Llama, los nigromantes y necro magos al servicio de los Cuimi Kieri o Akeless no muestran ningún respeto por estos temores, y echan mano de las artes negras tanto como pueden, usando los restos de los enormes campos de batalla de la Edad Dorada para traer reanimados, hordas de cadáveres andantes y zombies a las filas del Ejército de la Sombra, que se ve siempre refrescado por estos aportes de huestes controladas mentalmente por los hechiceros sombríos. Pero lo malo es que, cuando estas hordas furiosas no encuentran el sustento necesario, tienden a ir a comerse al primero que cogen, y es a veces a sus propios creadores o "aliados". Es por ello que los Sidhe Oscuros poseen conocimientos

en esta materia, por si algún esbirro no muerto se desbanda y hay que expulsarlo a los abismos más insondables del infierno...

Pelotón de Zombis (Criatura Grupal). BO +150; BD +0; PG 200; FUE 50, AGI 50, CON 200, PRE 20, AUTO -, RAZ -, MEMO -, EMP -, INTU -; TS For +0, Reflejos +0, Auto -, S. Arcana -, S. Divina -100, S. Natural -, S. Mental -; Naturaleza Muerta, Criatura Gregaria, Inmunidad a Golpes Críticos, Resistencias Aumentadas, Debilidad a un Reino (Divino), Agarrón, Daño por Acumulación (*), Metabolismo Putrefacto, Regeneración, Desventaja de Necesidad (carne humana); Daño 3d10 (Mordisco), Armadura n/a(TA 0); Buscar +50, Escuchar +50, Rastrear +50, Forrajear +50, Hierbas y Plantas +0, Conocimiento del Medio (aldeas y villas) +50, Levantamiento de Peso +50, Saltar +50, Nadar +0, Tregar +0, Acrobacias +0, Sigilo +0, Escondarse +0, Hablar/Escribir Idioma (común) +0, Oficio (uno a elegir) +0. **Valor en PA:** 3.000.

(*) **Daño por Acumulación:** un pelotón de zombis posee 2d10 criaturas, las cuales atacan en masa para apoyarse unas a otras. Cuando un PJ o criatura enemiga entre en CCC contra el pelotón, recibirá los penalizadores de "por el flanco" en todas sus tiradas (*técnicamente, estará rodeado por todas partes, lo que dificulta sus movimientos y su BD*). Cada vez que el jugador realice un ataque sin pifia, **matará automáticamente** una criatura, dos si posee dos ataques, tres si realiza tres, etc. Cada vez que un zombi muere, resta un -5 a la BO y -5 PG del pelotón, que se irá reduciendo hasta no quedar ninguno. Cuando la BO y o los PG's lleguen a 0, se considerará "destruido" el pelotón y los restantes como rematados por persecución o en huida permanente.

Pelotón de Esqueletos (Criatura Grupal): BO +175; BD +0; PG 250; FUE 50, AGI 50, CON 200, PRE -, AUTO -, RAZ -, MEMO -, EMP -, INTU -; TS For +0, Reflejos +0, Auto -, S. Arcana -, S. Divina -100, S. Natural -, S. Mental -; Naturaleza Muerta, Criatura Gregaria, Inmunidad a Golpes Críticos, Resistencias Aumentadas, Debilidad a un Reino (Divino), Agarrón, Daño por Acumulación (*), Regeneración, Desventaja de Necesidad (nigromancia); Espada Larga, Arco Largo; Daño 2d10+5 (Espada Larga, Arco Largo), Armadura n/a(TA 0); Buscar +50, Escuchar +50, Rastrear +50, Forrajear +50, Hierbas y Plantas +0, Conocimiento del Medio (aldeas y villas) +0, Levantamiento de Peso +0, Saltar +0, Nadar +0, Tregar +0, Acrobacias +0, Sigilo +0, Escondarse +0, Hablar/Escribir Idioma (común) +0, Oficio (uno a elegir) +0. **Valor en PA:** 3.000.

(*) Se observan las mismas reglas que para un pelotón de zombis, pero con la diferencia de que el pelotón de esqueletos ataca con armas, aunque hacen daño por saturación, esto es, se considera que el daño final es como si fuera un solo ataque de un buen combatiente. El objetivo en CCC se considerará con los penalizadores de "por el flanco" en todo momento, ya que está rodeado por todas partes. Si la BO o los PG del pelotón llegaran a 0, se considerará el pelotón como "destruido", rematado o los que queden en pie a la fuga permanente, esto es, fuera de combate.

Pelotón de Soldados Reanimados (Criatura Grupal).): BO +200; BD +0; PG 200; FUE 50, AGI 50, CON 200, PRE -, AUTO -, RAZ -, MEMO -, EMP -, INTU -; TS For +0, Reflejos +0, Auto -, S. Arcana -, S. Divina -100, S. Natural -, S. Mental -; Naturaleza Muerta, Criatura Gregaria, Inmunidad a Golpes Críticos, Resistencias Aumentadas, Debilidad a un Reino (Divino), Agarrón, Daño por Acumulación (*), Desventaja de Necesidad (carne humana), Regeneración, Metabolismo Putrefacto, Daño Incrementado (+50 en la Tabla de Críticos); Espada Larga, Arco

Crónicas de Rhum d100

Largo; Daño 3d10+5 (Espada Larga,), 2d10+5 (Arco Largo), Armadura n/a(TA 0); Buscar +50, Escuchar +50, Rastrear +50, Forrajear +50, Hierbas y Plantas +0, Conocimiento del Medio (aldeas y villas) +10, Levantamiento de Peso +10, Saltar +10, Nadar +10, Tregar +10, Acrobacias +10, Sigilo +10, Escondarse +10, Hablar/Escribir Idioma (común) +0, Oficio (uno a elegir) +0.

Valor en PA: 3.000.

(*) El daño realizado por el pelotón de soldados reanimados, suele ser el mismo que el de esqueletos, pero con la diferencia que tiene un +50 en la Tabla de Críticos correspondiente. Para los demás, observa las mismas reglas que el resto de pelotones.

Veterano de Guerra Reanimado (Liche). BO +150; BD +150; PG 150; FUE 100, AGI 50, CON 50, PRE -, AUTO -, RAZ 50, MEMO 50, EMP -, INTU -; TS For +25, Reflejos +0, Auto +25, S. Arcana +0, S. Divina -100, S. Natural -, S. Mental -; Fuerza Aumentada, Constitución Aumentada, Talento de Armas (2), Talento de Armaduras (2), Talento de Estrategia y Conocimiento Militar, Naturaleza Muerta, Criatura Gregaria, Inmunidad a Golpes Críticos, Resistencias Aumentadas, Debilidad a un Reino (Divino), Agarrón, Desventaja de Necesidad (carne humana), Regeneración, Metabolismo Putrefacto, Daño Incrementado (+50 en la Tabla de Críticos), Clase Heroica (Guerrero); Espada Larga, Arco Compuesto; Daño 3d10+10 (Espada Larga, Arco Compuesto); Armadura 2d10+10 (TA 5); Buscar +30, Escuchar +30, Rastrear +30, Forrajear +30, Hierbas y Plantas +30, Conocimiento del Medio (aldeas y villas) +30, Levantamiento de Peso +30, Saltar +10, Nadar +10, Tregar +10, Acrobacias +10, Sigilo +20, Escondarse +20, Hablar/Escribir Idioma (común) +20, Jerarquía Militar +30, Técnicas de Asedio +30, Técnicas de Defensa +30, Armamento de Asedio +30, Estrategia Naval +10. **Valor en PA:** 3.000.

Liche Combatiente Reanimado (Veterano). BO +200; BD +150; PG 150; FUE 100, AGI 50, CON 50, PRE -, AUTO -, RAZ 75, MEMO 75, EMP -, INTU -; TS For +25, Reflejos +0, Auto +25, S. Arcana +10, S. Divina -100, S. Natural -, S. Mental +10; Fuerza Aumentada, Constitución Aumentada, Talento de Armas (2), Talento de Armaduras (2), Talento de Estrategia y Conocimiento Militar, Naturaleza Muerta, Criatura Gregaria, Inmunidad a Golpes Críticos, Resistencias Aumentadas, Debilidad a un Reino (Divino), Agarrón, Desventaja de Necesidad (carne humana), Regeneración, Metabolismo Putrefacto, Daño Incrementado (+50 en la Tabla de Críticos), Clase Heroica (Guerrero); Espada Larga, Arco Compuesto; Daño 3d10+1d10 (Espada Larga, Arco Compuesto); Armadura 2d10+1d10 (TA 5); Buscar +40, Escuchar +40, Rastrear +40, Forrajear +40, Hierbas y Plantas +40, Conocimiento del Medio (aldeas y villas) +40, Levantamiento de Peso +40, Saltar +20, Nadar +20, Tregar +20, Acrobacias +20, Sigilo +30, Escondarse +30, Hablar/Escribir Idioma (común) +30, Jerarquía Militar +40, Técnicas de Asedio +40, Técnicas de Defensa +40, Armamento de Asedio +40, Estrategia Naval +20. **Valor en PA:** 3.500-4.000.

Veterano Cabalista Reanimado (Liche). BO +50; BD +50; PG 100; FUE 50, AGI 125, CON 50, PRE -, AUTO -, RAZ 125, MEMO 50, EMP -, INTU -; TS For +0, Reflejos +35, Auto -, S. Arcana +35, S. Divina -100, S. Natural +0, S. Mental +0; Agilidad Mejorada, Razonamiento Mejorado, Artes y Oficios, Talento Comercial, Ciencias y Astrología, Conocimiento del Reino (Arcano), Naturaleza Muerta, Criatura Gregaria, Inmunidad a Golpes Críticos, Resistencias Aumentadas, Debilidad a un Reino (Divino), Agarrón, Desventaja de Necesidad (carne humana), Regeneración, Metabolismo Putrefacto, Daño Incrementado (+50 en la Tabla de Críticos), Clase Heroica

(Mago); Bastón de Peregrino; Daño 2d10+10 (Bastón de Peregrino); Armadura 1d10 (TA 0); Buscar +20, Escuchar +20, Rastrear +0, Forrajear +0, Hierbas y Plantas +30, Conocimiento del Medio (aldeas y villas) +0, Levantamiento de Peso +0, Saltar +0, Nadar +0, Trepar +0, Acrobacias +0, Sigilo +10, Esconderse +10, Hablar/Escribir Idioma (común) +40, Oficio (uno a elegir) +15, Astrología +50, Botánica +50, Medicina +50, Filosofía Natural +20, Alquimia +50, Matemáticas +30, Conocimiento del Reino (Arcano) +100, Proyección del Reino (Arcano) +100, Puntos de Poder 20, Listas de Conjuros (dos a elegir). **Valor en PA:** 3.000.

Señor Liche. BO +100; BD +100; PG 200; FUE 50, AGI 150, CON 50, PRE -, AUTO -, RAZ 150, MEMO 50, EMP -, INTU -; TS For +0, Reflejos +55, Auto -, S. Arcana +35, S. Divina -100, S. Natural +0, S. Mental +0; Agilidad Mejorada, Razonamiento Mejorado, Artes y Oficios, Talento Comercial, Ciencias y Astrología, Conocimiento del Reino (Arcano), Naturaleza Muerta, Criatura Gregaria, Inmunidad a Golpes Críticos, Resistencias Aumentadas, Debilidad a un Reino (Divino), Agarrón, Desventaja de Necesidad (nigromancia), Regeneración, Metabolismo Putrefacto, Daño Incrementado (+50 en la Tabla de Críticos), Clase Heroica (Mago), Dependencia Mágica (filacteria) (*); Cetro del Liche (*); Daño 2d10+1d10 (Cetro del Liche); Armadura 2d10 (TA 0); Buscar +30, Escuchar +30, Rastrear +10, Forrajear +10, Hierbas y Plantas +40, Conocimiento del Medio (aldeas y villas) +10, Levantamiento de Peso +10, Saltar +10, Nadar +10, Trepar +10, Acrobacias +10, Sigilo +20, Esconderse +20, Hablar/Escribir Idioma (común) +50, Oficio (uno a elegir) +25, Astrología +60, Botánica +60, Medicina +60, Filosofía Natural +30, Alquimia +60, Matemáticas +40, Conocimiento del Reino (Arcano) +125, Proyección del Reino (Arcano) +125, Puntos de Poder 30, Listas de Conjuros (tres a elegir). **Valor en PA:** 3.500-4.000.

(*) **Cetro del Liche:** es un arma maldita a todos los efectos, con un bonificador al ataque de +25 y que causa los efectos de **ceguera** y **paralizado** con cada Golpe Crítico efectuado con él. **Otorga 1d10 Puntos de Corrupción.**

(*) **Dependencia Mágica:** el Liche tiene su alma encerrada en una *filacteria*, una especie de "recipiente arcano" que impide que sea completamente destruido, aunque se le mate y destruya, al cabo de un tiempo, estimado en 2d10 años, regresará de su tumba completamente regenerado y con sus capacidades regeneradas, por lo que es muy difícil de matar en realidad. Si se destruye la filacteria, el Liche desaparecerá en el acto, porque estaba atado a ella (*aunque enterarse dónde tiene un Liche su filacteria, es un secreto muy bien guardado*).

Vampiro Estándar (Reanimado). BO +150; BD +150; PG 150; FUE 100, AGI 50, CON 50, PRE 100, AUTO 100, RAZ 50, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +0, Reflejos +0, Auto +25, S. Arcana +0, S. Divina -100, S. Natural -, S. Mental -; Fuerza Aumentada, Constitución Aumentada, Talento de Armas (2), Talento de Armaduras (2), Talento de Estrategia y Conocimiento Militar, Naturaleza Muerta, Criatura Gregaria, Inmunidad a Golpes Críticos, Resistencias Aumentadas, Debilidad a un Reino (Divino), Agarrón, Desventaja de Necesidad (sangre humana), Regeneración, Metabolismo Putrefacto, Daño Incrementado (+50 en la Tabla de Críticos), Clase Heroica (Guerrero), Desventaja Astrológica (luz solar); Espada Larga, Arco Compuesto; Daño 3d10+1d10 (Espada Larga, Arco Compuesto); Armadura 2d10+10 (TA 5); Buscar +30, Escuchar +30, Rastrear +30, Forrajear +30, Hierbas y Plantas +30, Conocimiento del

Crónicas de Rhum d100

Medio (aldeas y villas) +30, Levantamiento de Peso +30, Saltar +10, Nadar +10, Tregar +10, Acrobacias +10, Sigilo +20, Escondarse +20, Hablar/Escribir Idioma (común) +20, Jerarquía Militar +30, Técnicas de Asedio +30, Técnicas de Defensa +30, Armamento de Asedio +30, Estrategia Naval +10. **Valor en PA:** 3.000.

Señor de Clan Vampírico (Reanimado): BO +200; BD +175; PG 200; FUE 150, AGI 100, CON 100, PRE 100, AUTO 100, RAZ 50, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +25, Reflejos +0, Auto +25, S. Arcana +0, S. Divina -100, S. Natural +0, S. Mental +0; Fuerza Aumentada, Constitución Aumentada, Talento de Armas (2), Talento de Armaduras (2), Talento de Estrategia y Conocimiento Militar, Naturaleza Muerta, Criatura Gregaria, Inmunidad a Golpes Críticos, Resistencias Aumentadas, Debilidad a un Reino (Divino), Agarrón, Desventaja de Necesidad (sangre humana), Regeneración Sobrenatural, Metabolismo Putrefacto, Daño Incrementado (+50 en la Tabla de Críticos), Clase Heroica (Guerrero), Desventaja Astrológica (luz solar); Espada Larga Maldita (*), Arco Compuesto; Daño 4d10+1d10 (Espada Larga Maldita), 3d10 (Arco Compuesto); Armadura 2d10+1d10 (TA 5); Buscar +40, Escuchar +40, Rastrear +40, Forrajear +40, Hierbas y Plantas +40, Conocimiento del Medio (aldeas y villas) +40, Levantamiento de Peso +40, Saltar +20, Nadar +20, Tregar +20, Acrobacias +20, Sigilo +30, Escondarse +30, Hablar/Escribir Idioma (común) +30, Jerarquía Militar +40, Técnicas de Asedio +40, Técnicas de Defensa +40, Armamento de Asedio +40, Estrategia Naval +20, Conocimiento del Reino (Arcano) +100, Proyección del Reino (Arcano) +100, Puntos de Poder 40. **Valor en PA:** 4.000.

(*) **Espada Maldita:** aparte de ser un arma +50, la espada del señor de los vampiros drena 1d10 PG/asalto a todo el que consigue herir, los cuales pasan a formar parte del guerrero chupador de sangre. **Otorga 2d10 puntos de Corrupción.**

Quimera No-Muerta (Aberración Nigromántica). BO +150; BD +100; PG 250; FUE 150, AGI 100, CON 200, PRE 50, AUTO 50, RAZ 50, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +125, Reflejos +25, Auto +50, S. Arcana +50, S. Divina -100, S. Natural +50, S. Mental +50; CB Superior (Con), Naturaleza Muerta, Criatura Solitaria, Inmunidad a Golpes Críticos, Resistencias Aumentadas, Debilidad a un Reino (Divino), Agarrón, Crítico Aumentado (+50), Regeneración, Desventaja de Necesidad (carne humana), Arma Corporal (Garras, Dientes, Cola Prensil), Constricción ; Daño 5d10+5 (Garras, Dientes), 2d10/asalto (constricción), Armadura 3d10 (TA 0); Buscar +50, Escuchar +50, Rastrear +50, Forrajear +50, Hierbas y Plantas +0, Conocimiento del Medio (aldeas y villas) +10, Levantamiento de Peso +50, Saltar +50, Nadar +50, Tregar +50, Acrobacias +50, Sigilo +40, Escondarse +40. **Valor en PA:** 3.000.

Segador de Almas (Aberración Nigromántica). BO +200; BD +100; PG 200; FUE 100, AGI 150, CON 100, PRE 50, AUTO 100, RAZ 100, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +25, Reflejos +55, Auto +25, S. Arcana +25, S. Divina -100, S. Natural +0, S. Mental +0; CB Superior (Agi), Naturaleza Muerta, Criatura Solitaria, Inmunidad a Golpes Críticos, Resistencias Aumentadas, Debilidad a un Reino (Divino), Agarrón, Daño Aumentado (+50), Regeneración, Desventaja de Necesidad (almas), Arma Corporal (Segador de Almas), Objeto Maravilloso Mayor (Segador de Almas) (*), Arma Retráctil (Segador de Almas), Clase Heroica (Montaraz), Desventaja Elemental (Agua) (**), Entre Mundos; Daño 4d10+10 (Segador de Almas, Energía Oscura); Buscar +90, Escuchar +90, Rastrear +90, Forrajear +50, Hierbas y Plantas +50, Conocimiento del Medio

(aldeas, villas, bosque, estepa, tundra, praderas) +50, Trampería +50, Levantamiento de Peso +75, Saltar +75, Nadar +75, Tregar +75, Acrobacias +105, Sigilo +75, Escondarse +75. **Valor en PA:** 3.500-4.000.

(*) El **Segador de Almas**, es en realidad un arma u objeto maravilloso maldito, con el perfil siguiente: **inmaterialidad, arma de energía oscura +20, objeto maldito y objeto viviente**. No se puede separar de la criatura o arrancar de ninguna manera, se desmaterializa en el mismo momento que la entidad nigromántica muere.

(**) En contacto con el agua, el Segador de Almas comienza a perder PG/asalto con las mismas reglas que si estuviese sometido a la Desventaja Astrológica. Tiene que estar **sumergido** para que esto sea efectivo, aunque arrojarle agua normalmente le quema como el ácido (*y si es bendecida, duplica sus efectos letales sobre esta criatura*).

Naga (Aberración Nigromántica). BO +150; BD +150; PG 175; FUE 100, AGI 150, CON 100, PRE 50, AUTO 100, RAZ 100, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +25, Reflejos +55, Auto +25, S. Arcana +25, S. Divina -100, S. Natural +0, S. Mental +0; CB Superior (Agi), Naturaleza Muerta, Criatura Solitaria, Inmunidad a Golpes Críticos, Resistencias Aumentadas, Debilidad a un Reino (Divino), Agarrón, Daño Aumentado (+50), Regeneración, Desventaja de Necesidad (sangre), Arma Corporal (Dientes de Naga) (*), Arma Retráctil (Dientes de Naga), Desventaja Elemental (Fuego), Entre Mundos, Objeto Maravilloso Mayor (Dientes de Naga); Daño 3d10+5 (Dientes de Naga, Veneno); Buscar +75, Escuchar +75, Rastrear +75, Forrajear +50, Hierbas y Plantas +50, Conocimiento del Medio (aldeas, villas, bosque, estepa, tundra, praderas) +50, Trampería +10, Levantamiento de Peso +50, Saltar +50, Nadar +75, Tregar +50, Acrobacias +50, Sigilo +50, Escondarse +50. **Valor en PA:** 3.000-3.500.

(*) **Dientes de Naga:** los afilados colmillos de un Naga, son en realidad un arma mágica +50 con el perfil de **absorción de PG**, esto es, cada vez que haga daño a un PJ objetivo en combate, o a una víctima o PNJ inocente o enemiga, ganará tantos PG como daño haya infringido hasta un límite máximo de su total en perfil. Pueden ser recolectados como ingrediente alquímico o elemento nigromántico, incluso ser armados en una cabeza de flecha o virote envenenado, con unas propiedades increíbles, ya que **ignoran 4 puntos de TA**. Por ello, los Dientes de Naga son muy codiciados en el mercado negro, y alcanzan precios exorbitantes en él.

BESTIAS MÁGICAS Y PRIMIGENIOS OSCUROS: EL PACTO DEL DESTRUCTOR

Aunque poco abundantes entre las filas de Akeless, los dragones negros, gigantes, Trolls de batalla, Cuimi Kieri, elementales, lamias, mantícoras renegadas, masticores y primigenios antiquísimos militan en las hordas del Culto Negro, bajo la promesa de que, cuando el mundo conocido esté en manos del Destructor, ellos recuperarán el poder que antaño tuvieron, esclavizarán a todas las razas menores del continente y lo sumirán en una nueva era de poder, dominio y terror como jamás los pueblos exteriores e interiores conocieron, la Era de las Tinieblas. Sus mermadas tribus, clanes y grupos familiares son en realidad la élite del Imperio Negro, los artífices de las invasiones, o si son demasiado estúpidos, la maquinaria de guerra

pesada y las bestias de carga del armamento de asedio pesado y más innovador. Entre ellos, las sierpes oscuras y los Señores Negros, esto es, los Cuimi Kieri, ocupan el rango más elevado y predominante, ya que su poder y majestad es indiscutible, aunque siempre ha existido una eterna rivalidad entre ellos, y por conseguir llamar lo más posible la atención de la deidad macabra que convive en los primeros días de la Edad Dorada, y que los conducirá, al menos según las profecías, a la destrucción de toda la Creación y al surgimiento de algo nuevo y más acorde con los planes de los Dioses Estelares. Pero, lamentablemente, los primigenios no son inmortales, y los grandes héroes de Occidente lo han demostrado a lo largo de las duras y sangrientas batallas de la Primera Edad. Nombres como Ennael Amassioh o Elokaios el Grande resuenan como una espina clavada en el alma de todos los Señores Negros, y en especial, en el de Ogruh-Ekrih, el General de las Sombras. Estas bestias mágicas, entidades antiguas y razas semi extintas han jurado proteger el legado del Destructor en Rhum, y defenderlo aunque para ello implique la muerte física, porque, si sirven como es debido, algunos serán premiados con el don de la no existencia, desde donde podrán seguir llevando a cabo sus planes macabros y sus guturales y aberrantes sueños de conquista por toda la eternidad.

Troll Joven (Bestia de Batalla). BO +250; BD +100; PG 200; FUE 200, AGI 100, CON 200, PRE 50, AUTO 50, RAZ 20, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +75, Reflejos +25, Auto +0, S. Arcana +85, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +0; CB Aumentada (Fuerza, Constitución), Resistencia Suprema (Salvación Arcana), Naturaleza Mágica, Regeneración Sobrenatural, Debilidad a un Elemento (Fuego), Daño Aumentado +50, Piel Sobrenatural, Desventaja de Necesidad (carne), Desventaja Astrológica (Luz Solar), Tamaño Superior (3d10 adicionales al daño), Dependencia Vital (Akeless) (*); Daño 4d10+10 (Maza de Batalla Descomunal); Buscar +50, Escuchar +50, Rastrear +50, Forrajear +50, Hierbas y Plantas +50, Conocimiento del Medio (aldeas, villas, bosque, estepa, tundra, praderas) +50, Trampería +50, Levantamiento de Peso +75, Saltar +50, Nadar +50, Tregar +50, Acrobacias +0, Sigilo +25, Escondarse +25. **Valor en PA:** 3.000-3.500.

(*) **Retoños del Destructor:** como criaturas dependientes de la esencia y el alma oscura de Akeless que son, si éste pereciera, estas desdichadas aberraciones mágicas desaparecerían del mundo físico con él, aparte que son el resultado de sus primeros experimentos para crear a los Cuimi Kieri iniciales mediante cruces de especies de Colmillos Afilados y Trascos o similares.

Troll Veterano (Bestia de Guerra): BO +300; BD +100; PG 300; FUE 250, AGI 100, CON 250, PRE 50, AUTO 100, RAZ 50, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +100, Reflejos +25, Auto +25, S. Arcana +100, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +0; CB Aumentada (Fuerza, Constitución), Resistencia Suprema (Salvación Arcana), Naturaleza Mágica, Regeneración Sobrenatural, Debilidad a un Elemento (Fuego), Daño Aumentado +50, Piel Sobrenatural, Desventaja de Necesidad (carne), Desventaja Astrológica (Luz Solar), Tamaño Superior (3d10 adicionales al daño), Dependencia Vital (Akeless) (*), Clase Heroica (Guerrero); Daño 5d10+1d10 (Armas de Área); Buscar +75, Escuchar +75, Rastrear +75, Forrajear +75, Hierbas y Plantas +50, Conocimiento del Medio (aldeas, villas, bosque, estepa, tundra, praderas) +50, Trampería +50, Levantamiento de Peso +125, Saltar +50, Nadar +50, Tregar +50, Acrobacias +0, Sigilo +25, Escondarse +25, Jerarquía Militar +10, Técnicas de Asedio +20, Técnicas de Defensa +20, Armamento de Asedio +20, Estrategia Naval +0,. **Valor en PA:** 3.500-4.000.

(*) **Retoños del Destructor:** como criaturas dependientes de la esencia y el alma oscura de Akeless que son, si éste pereciera, estas desdichadas aberraciones mágicas desaparecerían del mundo físico con él, aparte que son el resultado de sus primeros experimentos para crear a los Cuimi Kieri iniciales mediante cruces de especies de Colmillos Afilados y Trasgos o similares.

Troll Anciano (Sargento de Horda): BO +350; BD +100; PG 400; FUE 300, AGI 100, CON 300, PRE 50, AUTO 100, RAZ 50, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +125, Reflejos +25, Auto +25, S. Arcana +100, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +0; CB Aumentada (Fuerza, Constitución), Resistencia Suprema (Salvación Arcana), Naturaleza Mágica, Regeneración Sobrenatural, Debilidad a un Elemento (Fuego), Daño Aumentado +50, Piel Sobrenatural, Desventaja de Necesidad (carne), Desventaja Astrológica (Luz Solar), Tamaño Superior, Dependencia Vital (Akeless) (*), Clase Heroica (Guerrero), Armas de Área (**); Daño 6d10+1d10 (Armas de Área); Buscar +100, Escuchar +100, Rastrear +100, Forrajear +100, Hierbas y Plantas +50, Conocimiento del Medio (aldeas, villas, bosque, estepa, tundra, praderas) +50, Trampería +50, Levantamiento de Peso +150, Saltar +50, Nadar +50, Tregar +50, Acrobacias +0, Sigilo +25, Escondarse +25, Jerarquía Militar +20, Técnicas de Asedio +30, Técnicas de Defensa +30, Armamento de Asedio +30, Estrategia Naval +0,. **Valor en PA:** 4.000-4.500.

(*) **Retoños del Destructor:** como criaturas dependientes de la esencia y el alma oscura de Akeless que son, si éste pereciera, estas desdichadas aberraciones mágicas desaparecerían del mundo físico con él, aparte que son el resultado de sus primeros experimentos para crear a los Cuimi Kieri iniciales mediante cruces de especies de Colmillos Afilados y Trasgos o similares.

(**): **Armas de Área:** los ataques de un Troll se resuelven como un **efecto de área permanente**, ya que portan consigo mazas, estrellas del alba o mayales gigantes que literalmente barren el campo de batalla, con un alcance mínimo de 10 mts y uno máximo de 50 mts. Cada vez que el Troll ataque con su BO, impactará a todos los objetivos que se encuentren dentro de esa área, sean aliados o enemigos, a no ser que el Máster declare que concentra sus ataques contra un PJ, por lo que se resolverá como un arma de tamaño superior, la cual obtendrá un bonificador de **3d10 adicionales** al daño que haría un arma de las proporciones normales (*es notorio añadir que son ingenios de unas dimensiones descomunales*).

Gigantes, los Señores del Principio: BO +300; BD +100; PG 300; FUE 300, AGI 100, CON 300, PRE 50, AUTO 50, RAZ 50, MEMO 50, EMP 50, INTU 50; TS For +125, Reflejos +25, Auto +0, S. Arcana +100, S. Divina +0, S. Natural +0, S. Mental +0; CB Aumentada (Fuerza, Constitución), Resistencia Suprema (Salvación Arcana), Naturaleza Mágica, Regeneración Sobrenatural, Debilidad a un Elemento (Aire), Daño Aumentado, Piel Sobrenatural, Desventaja de Necesidad (carne), Desventaja Astrológica (Triple Plenilunio), Tamaño Superior, Armas de Área; Daño 4d10+10 (Maza Descomunal); Buscar +75, Escuchar +75, Rastrear +75, Forrajear +75, Hierbas y Plantas +50, Conocimiento del Medio (aldeas, villas, bosque, estepa, tundra, praderas) +50, Trampería +50, Levantamiento de Peso +150, Saltar +50, Nadar +50, Tregar +50, Acrobacias +0, Sigilo +25, Escondarse +25. **Valor en PA:** 3.500-4.000.

Lamias, Señoras de la Danza. BO +250; BD +200; PG 200; FUE 150, AGI 300, CON 150, PRE 200, AUTO 100, RAZ 100, MEMO 100, EMP 100, INTU 100; TS For +50, Reflejos +125, Auto +25, S. Arcana +25, S. Divina +25, S. Natural +25, S. Mental +25; CB Aumentada (Presencia), CB

Sobrenatural (Agilidad), Naturaleza Mágica, Conocimiento de una Lista (Control Mental), Desventaja de Necesidad (presas frescas), Arma Corporal (Crótalo) (*), Piel Mágica (TA 4 natural), Daño Magistral (+100 a la Tabla de Críticos), Constricción; Daño 4d10+10 (cimitarra, veneno); Buscar +100, Escuchar +100, Rastrear +100, Forrajear +100, Hierbas y Plantas +50, Conocimiento del Medio (aldeas, villas, bosque, estepa, tundra, praderas) +50, Trampería +100, Levantamiento de Peso +100, Saltar +50, Nadar +100, Trepar +100, Acrobacias +50, Sigilo +100, Escondarse +100. **Valor en PA:** 3.500-4.000.

(*) Crótalo: el crótalo de todas las Lamias es un arma corporal que les permite constreñir lentamente a sus oponentes, y agarrarlos con una simple prueba de presa, usando su BO natural como un ataque adicional que no supone penalización alguna, aunque la criatura sólo puede constreñir a un héroe cada vez. Cada asalto que el objetivo permanezca constreñido, recibirá un total de 3d10 dados de daño por contundencia, a no ser que consiga librarse con una prueba de Fuerza o de Reflejos, usando escapismo.

Gorgona, la Seductora Aullante. BO +300; BD +250; PG 300; FUE 200, AGI 300, CON 200, PRE 200, AUTO 100, RAZ 100, MEMO 100, EMP 100, INTU 100; TS For +75, Reflejos +125, Auto +25, S. Arcana +25, S. Divina +25, S. Natural +25, S. Mental +25; CB Aumentada (Presencia), CB Sobrenatural (Agilidad), Naturaleza Mágica, Conocimiento de una Lista (Control Mental), Desventaja de Necesidad (presas frescas), Arma Corporal (Crótalo) (*), Piel Mágica (TA 4 natural), Daño Magistral (+100 a la Tabla de Críticos), Constricción, Convocatoria (Naga), Mirada Petrificante (**), Dependencia Geográfica (mastaba), Clase Heroica (montaraz); Daño 5d10+10 (cimitarra, veneno); Buscar +125, Escuchar +125, Rastrear +125, Forrajear +125, Hierbas y Plantas +125, Conocimiento del Medio (aldeas, villas, bosque, estepa, tundra, praderas) +125, Trampería +125, Levantamiento de Peso +100, Saltar +50, Nadar +100, Trepar +100, Acrobacias +50, Sigilo +100, Escondarse +100. **Valor en PA:** 4.000-4.500.

(*) Crótalo: el crótalo de todas las Lamias es un arma corporal que les permite constreñir lentamente a sus oponentes, y agarrarlos con una simple prueba de presa, usando su BO natural como un ataque adicional que no supone penalización alguna, aunque la criatura sólo puede constreñir a un héroe cada vez. Cada asalto que el objetivo permanezca constreñido, recibirá un total de 3d10 dados de daño por contundencia, a no ser que consiga librarse con una prueba de Fuerza o de Reflejos, usando escapismo.

Mirada Petrificante ():** la Gorgona posee un don innato, que es el de petrificar a sus oponentes en el mismo momento que la miren fijamente a los ojos, debido a una impresionante maldición que porta desde hace milenios, cuando era una ninfa de los bosques dotada con una inmortal belleza. Como castigo a su maldad, los Elohim la privaron de su privilegio, haciendo que, todo aquel que la mire y no pase una CD de Voluntad a 150, quede convertido en piedra durante 1d10 días, al cabo de los cuales pasan sus efectos. El objetivo bajo este estado puede oír, ver y percibir todo el mundo exterior, lo que hace especialmente horroroso este castigo al que somete a sus presas. Una táctica que usa mucho para cazar es petrificar y esperar después a que pase el efecto, para consumir frescas y medio vivas a las presas que gusta atesorar en sus dominios.

Manticoras, las Garras del Destructor. BO +350; BD +250; PG 300; FUE 300, AGI 300, CON 300, PRE 200, AUTO 200, RAZ 100, MEMO 100, EMP 100, INTU 100; TS For +125, Reflejos +125,

Auto +125, S. Arcana +200, S. Divina +25, S. Natural +25, S. Mental +25; CB Sobrenatural (Fuerza, Agilidad, Constitución), Arma Corporal (Dientes, Garras), Piel Sobrenatural (TA 6), Daño Magistral (+100 en las Tablas de Crítico), Agarrón, Dependencia Geográfica (mastabas, tumbas antiguas, cuarteles del Destructor), Desventaja de Necesidad (presas frescas), Regeneración Sobrenatural, Desventaja Astrológica (medio día); Daño 5d10+10 (Garras, Dientes); Buscar +100, Escuchar +100, Rastrear +100, Forrajear +100, Hierbas y Plantas +100, Conocimiento del Medio (aldeas, villas, bosque, estepa, tundra, praderas) +100, Trampería +100, Levantamiento de Peso +100, Saltar +100, Nadar +100, Tregar +100, Acrobacias +50, Sigilo +100, Escondarse +100. **Valor en PA:** 4.000-4.500.

Hidra, la Maldición de Tres Cabezas. BO +400; BD +200; PG 350; FUE 300, AGI 300, CON 300, PRE 200, AUTO 200, RAZ 100, MEMO 100, EMP 100, INTU 100; TS For +125, Reflejos +125, Auto +125, S. Arcana +200, S. Divina +25, S. Natural +25, S. Mental +25; CB Sobrenatural (Fuerza, Agilidad, Constitución), Resistencias Aumentadas (Salvación Arcana), Arma Corporal (Dientes, Garras), Miembro Adicional (Cabeza), Arma de Aliento (aire), Piel Sobrenatural (TA 6), Daño Magistral (+100 en las Tablas de Crítico), Agarrón, Dependencia Geográfica (mastabas, tumbas antiguas, cuarteles del Destructor), Desventaja de Necesidad (presas frescas), Regeneración Sobrenatural, Desventaja Astrológica (medio día); Daño 6d10+10 (Garras, Dientes); Arma de Aliento 3d10+10 (relámpago); Buscar +100, Escuchar +100, Rastrear +100, Forrajear +100, Hierbas y Plantas +100, Conocimiento del Medio (aldeas, villas, bosque, estepa, tundra, praderas) +100, Trampería +100, Levantamiento de Peso +100, Saltar +100, Nadar +100, Tregar +100, Acrobacias +50, Sigilo +100, Escondarse +100. **Valor en PA:** 4.500-5.000.

Cuimi Kieri, los Generales Sombríos: BO +450; BD +200; PG 500; FUE 300, AGI 300, CON 300, PRE 100, AUTO 300, RAZ 200, MEMO 200, EMP 100, INTU 100; TS For +125, Reflejos +125, Auto +125, S. Arcana +75, S. Natural +25, S. Mental +75; CB Sobrenatural (Fue, Agi, Con, Auto), Piel Sobrenatural (TA 6), Daño Magistral (+100 en las Tablas de Crítico), Agarrón, Arma de Aliento (fuego, aire, tierra, agua, éter a elegir), Regeneración Sobrenatural, Desventaja de Necesidad (guerra eterna), Armas de Área (*), Clase Heroica (Guerrero), Aura de Miedo (**); Daño 6d10+15 (Armas de Área); Buscar +100, Escuchar +100, Rastrear +100, Forrajear +75, Hierbas y Plantas +75, Conocimiento del Medio (aldeas, villas, bosque, estepa, tundra, praderas) +75, Trampería +75, Levantamiento de Peso +125, Saltar +100, Nadar +100, Tregar +100, Acrobacias +50, Sigilo +50, Escondarse +50, Jerarquía Militar +100, Técnicas de Asedio +100, Técnicas de Defensa +100, Armamento de Asedio +100, Estrategia Naval +50. **Valor en PA:** 4.500-5.000.

Armas de Área (*): los ataques de un Cuimi Kieri se resuelven como un **efecto de área permanente**, ya que portan consigo mazas, estrellas del alba o mayales gigantes que literalmente barren el campo de batalla, con un alcance mínimo de 10 mts y uno máximo de 50 mts. Cada vez que el Troll ataque con su BO, impactará a todos los objetivos que se encuentren dentro de esa área, sean aliados o enemigos, a no ser que el Máster declare que concentra sus ataques contra un PJ, por lo que se resolverá como un arma de tamaño superior, la cual obtendrá un bonificador de **3d10 adicionales** al daño que haría un arma de las proporciones normales (*es notorio añadir que son ingenios de unas dimensiones descomunales*).

Aura de Miedo ():** la sola visión de una de estas criaturas en el campo de batalla causa una conmoción y pánico tales, que se deben realizar **TS de Voluntad a CD 125** para no salir corriendo y abandonar todo intento de hacerlas frente. Una vez realizada la Salvación, no es necesario volver a tirar, pero sí se ha fallado en el primer intento, lo que dejará al PJ 1d10 asaltos vociferando, gritando e incapaz de hacer nada.

Sierpe Negra Adulta, el Aliento de la Oscuridad. BO +500; BD +200; PG 1.000; FUE 300, AGI 300, CON 300, PRE 100, AUTO 300, RAZ 300, MEMO 300, EMP 300, INTU 300; TS For +125, Reflejos +125, Auto +125, S. Arcana +125, S. Natural +125, S. Mental +125; CB Sobrenatural (Fue, Agi, Con, Auto, Raz, Memo, Emp, Intu), Piel Sobrenatural (TA 6), Arma Corporal (Dientes, Garras, Cola), Daño Magistral (+100 en las Tablas de Crítico), Agarrón, Arma de Aliento (fuego, hielo, electro, agua, energía oscura a elegir), Regeneración Sobrenatural, Desventaja de Necesidad (presas frescas, sacrificios rituales, guerra eterna), Alas, Vuelo, Constricción; Daño 6d10+15 (Garras, Dientes), Arma de Aliento 6d10 (cono alcance 20 mts por incremento), Buscar +100, Escuchar +100, Rastrear +100, Forrajear +75, Hierbas y Plantas +75, Conocimiento del Medio (aldeas, villas, bosque, estepa, tundra, praderas) +75, Trampería +75, Levantamiento de Peso +125, Saltar +175, Nadar +175, Tregar +50, Acrobacias +50, Sigilo +50, Escondarse +50. **Valor en PA:** 4.500-5.000.

OGRUH-EKRIH, EL GENERAL DE LAS SOMBRAS

Pocos héroes de la Edad Dorada se han atrevido a enfrentarle, o tan siquiera verle con sus propios ojos antes de caer presas del pánico y el horror más absolutos, o de fenecer automáticamente y de forma fulminante bajo el increíble sendero de muerte y destrucción que éste va dejando por donde pasa. Le acompaña siempre una vanguardia de escoltas de élite Cuimi Kieri, los cuales en todo momento le protegen y ayudan en sus tareas de mandato y guía de las operaciones militares en sus incursiones a territorio occidental. Las estadísticas de Bestiario de Ogruh-Ekrih no están disponibles, *simplemente porque son inasequibles para cualquier Encuentro*, es decir, un suicidio seguro. El más viejo, veterano y antiguo de los Generales Sombríos no tiene rival en Rhum, y solamente los héroes legendarios del pasado o de la Primera Vez han llegado a herirle y aguantar su atroz embestida, como el emperador Elokaios el Grande, Ennael Amassioh o similares. Se dice que su voz causa terremotos y su grito de furia asesina derriba murallas, pero eso es una leyenda provocada por el miedo de las gentes sencillas, que sólo lo conocen en las romanzas populares y los cantares épicos o caballerescos de las grandes batallas de la historia reciente y milenaria del continente. Es la mano derecha del Destructor, el estratega más poderoso y sabio de cuantos Akeless posee bajo su mandato, y la rivalidad entre ellos es más que notoria. Ogruh-Ekrih sueña con ser el señor del mundo, el gobernante supremo de un Imperio Negro sin el Culto Negro y sin el Destructor, al que ve como una marioneta sombría de los Dioses Estelares, de los cuales desconfía y odia sin límite, pero que al menos sirven a sus intereses y ayudan a sus huestes a permanecer fieles y como una sola fuerza devastadora. Dicen que ni el arma más perfecta, ni siquiera las legendarias Lanzas Solares pueden hacerle mella sin partirse o hendirse, y que su piel es invulnerable por muchos de sus flancos. Ha matado dragones ancestrales y Titanes con sus propias manos, ha visto la Noche de los Tiempos y asesinado a los principales Señores de

las Dunas en combate singular, lo que le hace la criatura más poderosa que actualmente pisa sobre el mundo conocido.

AKELESS, EL MENSAJERO DE LOS DIOSES OSCUROS

Se dice que, en la Noche de los Tiempos, una estrella fugaz cayó en unas montañas alejadas de Rhum, dándose inicio a la presencia del Destructor en el mundo... esa historia la conocen todos, pero pocos hablan de la extraña, inquietante y apocalíptica criatura que es Akeless en realidad, un Elohim Oscuro, un ser divino expulsado del Paraíso durante la caída de Akron, el Señor de los Eones, con el cual fueron exiliados dos terceras partes de los Bienaventurados, esto es, de los Elohim actuales, de los que solo quedan doce en la actualidad. Aion, el Señor de la Luz, el Supremo Hacedor, observa desde lejos las oscuras maniobras de sus hijos malditos por la locura y el sueño destructivo de Akron, que era el más sabio, antiguo y poderoso de los Elohim en el principio de los tiempos, incluso antes de que las estrellas llenaran el firmamento infinito y los planetas siguieran una órbita fija en sus estratos y sus espacios siderales. Los ojos del Destructor vieron la Guerra de los Elohim, vieron el Exilio Eterno y la desaparición del Señor de los Eones, y la oscura condena en el Abismo de los Condenados, desde no retornarían jamás los Elohim Oscuros, como castigo a su orgullo y a su desafío a las leyes cósmicas y universales. Como líder preeminente del Culto Negro, Akeless dirige, instruye y prepara a los chamanes y nigromantes del Imperio Negro, que a su vez son sus ojos y su voz en las regiones más ignotas de sus ingentes dominios y provincias, subyugadas por la fuerza del miedo, la superstición y la fuerza bruta, el credo de la secta que dirige, que no tiene otro fin que el aumentar sus macabros poderes mediante sacrificios rituales o una guerra sin fin, la cual le hace más y más poderoso a medida que caen inocentes y se derrama la sangre en el campo de batalla, sea quien sea el que la derrama, enemigos o sus propios aliados, a los que traiciona cuando puede y cuando es conveniente hacerlo. A sus sirvientes más leales o a los sacerdotes y chamanes más devotos del Culto Negro, les promete el don de la no vida, convirtiéndolos en Liches asesinos y macabros líderes de hordas de no muertos, o los maldice con la **comuni3n oscura**, al máximo don que Akeless otorga a sus seguidores y adeptos. Con ella, fusiona parte de su propia esencia macabra y gutural con el voluntario que se ofrece para el experimento, perdiendo para siempre su alma inmortal y transformándose en una marioneta del Destructor, en un avatar de su voluntad y un ejecutor de sus más viles deseos y sueños de conquista. Casi nadie ha visto a Akeless, salvo los Generales Sombríos y el propio Ogruh-Ekrih, o algunos lugartenientes Sidhe oscuros de confianza y sierpes oscuras ancestrales, que no le temen en absoluto, aunque le guardan respeto y veneraci3n. Algunos dicen que es una carcasa despellejada envuelta en un sudario mohoso y goteante de fluidos en putrefacci3n, que sangra por todos sus poros continuamente, otros dicen que es como un enorme Cuimi Kieri de aspecto mortecino y marcado por la muerte en sus cuencas vacías, otros, una sierpe no muerta enorme y de indecible poder, y hasta un titán embrutecido con diez brazos y la fuerza de veinte gigantes, capaz de hundir montañas y abrir senderos en mitad de los más escarpados riscos a golpe de maza. La verdad es que el Destructor tiene muchas formas y muchos avatares, apariencias y formas que asumir, porque no es algo terrenal, sino inmaterial, un espectro del Abismo escapado bajo extrañas artes oscuras y con un odio sin igual en sus

entrañas por los países del continente y naciones que aún son independientes y prosperan bajo la seguridad del Imperio Occidental y la Alianza. Por ello, el Destructor planea, conspira, busca en el alma corrupta de los mortales, manipula y pone a los pueblos en contra de sus propios aliados, con tal de lograr el objetivo final que persigue: la destrucción de toda forma de vida en el mundo y su ascensión como Elohim de las Tinieblas, adquiriendo un poder con el que desafiar y poder vengarse de los Bienaventurados y el Hacedor Supremo. Enfrentarse a él es una derrota segura, porque una criatura así, ni tiene límites, ni moralidad alguna. Puede que hasta perdone la vida a alguno de sus oponentes, convirtiéndole en una oscura parodia de lo que fuera en su tiempo mortal, para usarlo como marioneta de sus cadavéricos y oscuros planes para con Rhum y todas sus gentes libres.

DAÑO DE ARMAS CUERPO A CUERPO

Estas reglas son importantísimas, porque definen el daño de las armas en Crónicas de Rhum, por lo cual debería ser un apartado muy consultado y tenido en cuenta por jugadores y Dj's:

- Para que exista un **golpe crítico**, el objetivo debe estar a la **mitad o un tercio de sus PG**, sino, se considerará "daño atenuado", y los ataques recibidos, aunque bastante letales, pueden estar siendo absorbidos por la armadura en cuestión, es decir, por el **blindaje** que lleve puesto el oponente.
- Siempre **que se realice un ataque con la BO** mas una tirada d100 del héroe o la criatura enemiga, las reglas de combate para la BD serán las mismas que las universales y ya existentes, sin cambios relevantes en cuanto a las modalidades de defensa parcial, total, furia berséker o similares, aplicándose todas ellas a discreción del DJ.
- Siempre **que se realice una defensa** con la BD más una tirada d100 frente a un ataque enemigo, las reglas a aplicar serán las mismas que las pertenecientes al manual original, sin cambios algunos para las coberturas, estados y modalidades de defensa parcial, total, etc.
- **Cuando un ataque CCC entra** en la defensa total del jugador o criatura enemiga objetivo, se tirará un **número de dados d10** equivalentes a la bonificación de daño del armamento que posea el atacante, mas su bonificación por CB, **que es de un d10 adicional por cada +20 en el modificador de la CB que esté en juego** (*Agilidad o Fuerza, dependiendo de la Habilidad de armas en cuestión*).
- **Cuando un ataque CCC entra** en la defensa total del jugador o criatura enemiga objetivo, se tirará un **número de dados d10** equivalentes a la **bonificación de blindaje** de la armadura que posea el defensor, mas su bonificación por CB, **que es de un d10 adicional por cada +20 en el modificador de la CB que esté en juego** (*ídem, como la reglas anterior*).
- Hay armamento con **penetración de blindaje**, especialmente, dagas, estiletes, lanzas, manguales, estrellas del alba y toda suerte de material bélico perforante, por lo que cada **punto de penetración ignorará un punto de TA o blindaje del defensor**, aplicándosele los penalizadores que de esta manera resulten del total a aplicar por el

DJ (por ejemplo, si tenemos una penetración de blindaje de -1, una TA 2 pasaría a ser TA 1; una TA 3, una TA 2, y así sucesivamente).

- El **daño arcano** de las armas mágicas o los hechizos de batalla, se deducirá siempre de los PG totales del jugador, a no ser que su armadura posea propiedades arcanas de absorción, se hayan lanzados conjuros de mejoras en las Salvaciones contra Reinos Mágicos o el PJ pueda resistirse de alguna manera al hechizo, el cual no tendrá efecto, o dañará la mitad de su poder siempre y cuando la Salvación o reducción mágica haya podido parar los daños recibidos, llegando a ignorarlos a veces.
- Los **ataques apuntados**, penalizan igualmente la BO del atacante como en las reglas universales, igualmente sucede con el Flanqueo del Pícaro o las Habilidades de Esgrima.

Sin más, pasamos a detallaros una Tabla de Armas de Cuerpo a Cuerpo:

Tipo de Arma	Daño	Propiedades Especiales
Arma Perforante Ligera	1d10 + Agi o Fue	Ignora un punto de TA
Arma Perforante Intermedia	2d10+ Agi o Fue	Ignora un punto de TA, +5 a la BO
Arma Perforante Pesada	3d10+ Agi o Fue	Ignora 2 puntos de TA, +10 a la BO
Arma Perforante a 2 Manos	4d10+ Agi o Fue+ ½ Agi o Fue	Ignora 3 Puntos de TA, +15 a la BO, aturdimiento
Arma Contundente Ligera	2d10+ Fue	
Arma Contundente Intermedia	3d10+ Fue+ 5	+5 a la BO
Arma Contundente Pesada	4d10+ Fue+ 10	+10 a la BO
Arma Contundente a 2 Manos	5d10+ Fue+ ½ Fue+ 15	+15 a la BO
Arma Cortante Ligera	1d10+ Agi o Fue	heridas sangrantes
Arma Cortante Intermedia	2d10+ Agi o Fue+ 5	+5 a la BO, heridas sangrantes
Arma Cortante Pesada	3d10+ Agi o Fue+ 10	+10 a la BO, heridas sangrantes
Arma Cortante a 2 Manos	4d10+ Agi o Fue+ ½ Agi o Fue+ 15	+15 a la BO, heridas sangrantes, aturdimiento

Armas Perforantes: *Estiletos, Puñales, Cuchillos, Dagas, Lanzas, Jabalinas.*

Armas Contundentes: *Palos, Porras, Mazas, Martillos, Mayales.*

Armas Cortantes: *Cuchillos, Dagas, Espadas, Guadañas, Hachas, Mandobles.*

ARMAS DE PROYECTILES

Al igual que las anteriores, las armas de proyectiles, tales como arrojadizas, equilibradas, arcos y ballestas, pueden contemplarse con un reglamento muy similar al anterior, pero con las siguientes variantes:

Tipo de Arma	Propiedades y Daño	Alcance, Especiales
Arco Corto	2d10, sin penalizadores	60-80 mts
Arco Largo	3d10, penalizador -20 si se usa a caballo	150-200 mts, -2 a la TA
Arco Compuesto	3d10, superando una tirada de FUE, suma 1d10 al daño	100-200 mts
Ballesta Ligera	2d10+5, se puede apuntar y disparar con un -20	75-100 mts
Ballesta Intermedia	3d10+5, recarga 1 asalto	100-125 mts, -1 a la TA
Ballesta Pesada	4d10, recarga 2 asaltos	150-175 mts, -2 a la TA
Honda	1d10+ Agi, recarga 1 asalto	10-50 mts
Cuchillo Arrojadizo	1d10+5+ Agi	10 mts
Hacha Arrojadiza	1d10+10+ Agi o Fue	10-20 mts
Jabalina	2d10+ Agi o Fue	10-50 mts

ESCUDOS Y BROQUELES

Veamos ahora los escudos, rodela y broqueles, que de por sí ya tenían unas reglas universales, pero se pueden modificar y/o complementar con éstas:

Tipo de Escudo	Bonificador Defensivo	Propiedades Especiales
Broquel	+5 en CCC	+0 contra proyectiles
Rodela	+10 en CCC	+5 contra proyectiles
Heraldo	+15 en CCC	+10 contra proyectiles, -5 Agi
Diana	+20 en CCC	+15 contra proyectiles, -10 Agi
Pavés	+25 en CCC	+20 contra proyectiles, -15 Agi
Escudo de Torre	+30 en CCC, +35 fijado al suelo	+25 contra proyectiles, -20 Agi

ARMADURAS

Las **armaduras**, poseen las siguientes propiedades y reglas:

Tipo de Armadura	Dados de Absorción	Propiedades Especiales
Cuero Blando	1d10+ Agi	TA1, sin penalizadores
Cuero Tachonado	1d10+5+ Agi	TA2, sin penalizadores
Escamas de Cuero	1d10+10+ Agi	TA3, sin penalizadores
Cota de Mallas	2d10+ Fue	TA4, -5 a las maniobras, +1 a la TA contra cortante
Cota de Anillas	2d10+ 5+ Fue	TA5, -10 a las maniobras, +1 a la TA contra cortante

Crónicas de Rhum d100

Cota de Placas y Mallas	2d10+10+ Fue	TA6, -15 a las maniobras, +1 a la TA contra cortante
Peto Blindado	3d10+ Fue	TA7, -20 a las maniobras, +2 a la TA contra cortante
Armadura de Placas	3d10+5+ Fue	TA8, -25 a las maniobras, +2 a la TA contra cortante
Armadura Completa	3d10+10+ Fue	TA9, -30 a las maniobras, +2 a la TA contra cortante
Armadura de Caballería	4d10+ Fue	TA10, -35 a las maniobras, +3 a la TA contra cortante

REGLAS OPCIONALES: ARMAS EXÓTICAS

Por si alguien quiere añadir armas orientales y exóticas en sus partidas, tenemos las siguientes modificaciones en las reglas:

Tipo de Arma	Propiedades y Daño	Especiales
No-Dachi	4d10+15+ Agi o Fue+ ½ Característica	+15 a la BO, ignora 2 puntos de TA
Katana	3d10+10+ Agi o Fue	+10 a la BO, ignora 1 punto de TA
Ninjato	3d10+5 +Agi o Fue	+5 a la BO, ignora 1 punto de TA
Wakizasi	2d10+5+ Agi o Fue	+5 a la BO, ignora 1 punto de TA
Sai	1d10+ Agi	Ignora 1 punto de TA
Abanico de Guerra	1d10+ Agi	+5 a Finta o Flanqueo
Chakram	1d10+5 Agi	Equilibrada, Arrojadiza
Cadena Armada	3d10+5+ Agi o Fue	Atrapar y Desarmar
Guadaña	4d10+15+ Agi o Fue	+10 al BO, +5 a Barrido
Naginata	4d10+15+ Agi o Fue+ ½ Característica	+15 al BO, ignora 1 punto de TA
Nunchaku	2d10+5+ Agi	n/a
Látigo	1d10+ Agi	Atrapar y Desarmar
Kama	1d10+5+ Agi	+5 al BO
Katar	2d10+ Agi o Fue	Ignora 2 puntos de TA
Tsubo	5d10+15+ Agi o Fue+ ½ Característica	+15 al BO, ignora 2 puntos de TA
Tridente	4d10+15+ Agi o Fue+ ½ Característica	+15 a la BO, ignora un punto de TA

TABLA DE LOCALIZACIÓN

Cuando un Pj o héroe, incluso una criatura hostil ejecuta un Golpe Crítico sobre su objetivo, primeramente hay que tirar en la **Tabla de Localización**, y después en la **Tabla de Crítico** correspondiente, para poder consultar los efectos del mismo durante un Encuentro.

Crónicas de Rhum d100

Resultado d100	Efectos
0-5	Desarmar 20%
6-10	Mano Izquierda (Falanges)
11-15	Mano Derecha (Falanges)
16-20	Antebrazo Izquierdo (Cúbito/Radio)
21-25	Antebrazo Derecho (Cúbito/Radio)
26-30	Muslo Izquierdo (Fémur Izquierdo)
31-35	Muslo Derecho (Fémur Derecho)
36-40	Hombro Izquierdo (Clavícula)
41-45	Hombro Derecho (Clavícula)
46-50	Pulmón Izquierdo (Costillas)
51-55	Pulmón Derecho (Costillas)
56-60	Tráquea (Vértebras del Atlas)
61-65	Cabeza (Cráneo)
66-70	Corazón (Esternón)
71-75	Esófago (Caja Torácica)
76-80	Hígado (Costillas Flotantes)
81-85	Riñones (Vértebras Lumbares)
86-90	Estómago
91-95	Intestinos (Posible Hernia)
96-00	Muerte Instantánea

CRÍTICOS DE CORTE

Resultado d100	Efectos
0-5	Leve Rasguño
6-10	Herida Leve
11-15	Herida Leve, -1 PG/as
16-20	Herida Leve, -1 PG/as, -5 a las maniobras físicas
21-25	Herida Intermedia, -2 PG/as, -5 a las maniobras físicas
26-30	Herida Intermedia, -2 PG/as, -10 a las maniobras físicas
31-35	Herida Intermedia, -3 PG/as, -10 a las maniobras físicas
36-40	Herida Grave, -3 PG/as, -15 a las maniobras físicas
41-45	Herida Grave, -4 PG/as, -15 a las maniobras físicas
46-50	Herida Grave, -4 PG/as, -20 a las maniobras físicas

Crónicas de Rhum d100

51-55	Herida Mayor, -6 PG/as, -20 a las maniobras físicas
56-60	Herida Mayor, -6 PG/as, -25 a las maniobras físicas
61-65	Herida Mayor, -8 PG/as, -25 a las maniobras físicas
66-70	Herida Crítica, -10 PG/as, -30 a las maniobras físicas
71-75	Herida Crítica, -10 PG/as, -30 a las maniobras físicas
76-80	Herida Crítica, -10 PG/as, -35 a las maniobras físicas
81-85	Herida Letal, -12 PG/as, -35 a las maniobras físicas, posible amputación
86-90	Herida Letal, -12 PG/as, -40 a las maniobras físicas, posible amputación
91-95	Herida Letal, -12 PG/as, -40 a las maniobras físicas, posible amputación
96-100	Herida Mortal, -14 PG/as, -45 a las maniobras físicas, muerte

CRÍTICOS DE PERFORACIÓN

Resultado d100	Efectos
0-5	Leve Rasguño
6-10	Incisión Leve
11-15	Incisión Leve, -2 PG/as
16-20	Incisión Leve, -2 PG/as, -5 a las maniobras físicas
21-25	Incisión Intermedia, -4 PG/as, -5 a las maniobras físicas
26-30	Incisión Intermedia, -4 PG/as, -10 a las maniobras físicas
31-35	Incisión Intermedia, -6 PG/as, -10 a las maniobras físicas
36-40	Incisión Grave, -6 PG/as, -15 a las maniobras físicas
41-45	Incisión Grave, -8 PG/as, -15 a las maniobras físicas
46-50	Incisión Grave, -8 PG/as, -20 a las maniobras físicas
51-55	Incisión Mayor, -10 PG/as, -20 a las maniobras físicas
56-60	Incisión Mayor, -10 PG/as, -25 a las maniobras físicas

Crónicas de Rhum d100

61-65	Incisión Mayor, -12 PG/as, -25 a las maniobras físicas
66-70	Incisión Crítica, -12 PG/as, -30 a las maniobras físicas
71-75	Incisión Crítica, -14 PG/as, -30 a las maniobras físicas
76-80	Incisión Crítica, -14 PG/as, -35 a las maniobras físicas
81-85	Incisión Letal, -16 PG/as, -35 a las maniobras físicas
86-90	Incisión Letal, -16 PG/as, -40 a las maniobras físicas
91-95	Incisión Letal, -18 PG/as, -40 a las maniobras físicas, inutilización de un miembro
96-00	Incisión Mortal, -18 PG/as, -45 a las maniobras físicas, muerte

CRÍTICOS DE CONTUNDENCIA

Resultado d100	Efectos
0-5	Golpe Leve
6-10	Golpe Leve, -5 a las maniobras físicas
11-15	Golpe Leve, -5 a las maniobras físicas
16-20	Golpe Menor, -10 a las maniobras físicas, aturdido 1 asalto
21-25	Golpe Menor, -10 a las maniobras físicas, aturdido 1 asalto
26-30	Golpe Menor, -15 a las maniobras físicas, aturdido 2 asaltos
31-35	Golpe Menor, -15 a las maniobras físicas, aturdido 2 asaltos
36-40	Golpe Intermedio, -20 a las maniobras físicas, aturdido 3 asaltos
41-45	Golpe Intermedio, -20 a las maniobras físicas, aturdido 3 asaltos
46-50	Golpe Intermedio, -25 a las maniobras físicas, aturdido 4 asaltos
51-55	Golpe Grave, -25 a las maniobras físicas, aturdido 4 asaltos
56-60	Golpe Grave, -30 a las maniobras físicas, aturdido 5 asaltos
61-65	Golpe Grave, -30 a las maniobras físicas, aturdido 5 asaltos
66-70	Golpe Mayor, -35 a las maniobras físicas,

Crónicas de Rhum d100

	aturdido 6 asaltos
71-75	Golpe mayor, -35 a las maniobras físicas, aturdido 6 asaltos
76-80	Golpe Crítico, -40 a las maniobras físicas, aturdido 7 asaltos
81-85	Golpe Crítico, -40 a las maniobras físicas, aturdido 7 asaltos
86-90	Golpe Crítico, -45 a las maniobras físicas, aturdido 8 asaltos
91-95	Golpe Letal, -45 a las maniobras físicas, aturdido 8 asaltos
96-00	Golpe Letal, -50 a las maniobras físicas, aturdido 9 asaltos, muerte

CRÍTICOS DE PROYECTILES

Resultado d100	Efectos
0-5	Impacto Leve
6-10	Impacto Leve, -5 a las maniobras físicas
11-15	Impacto Leve, -2 PG/as, -5 a las maniobras físicas
16-20	Impacto Menor, -2 PG/as, -10 a las maniobras físicas
21-25	Impacto Menor, -4 PG/as, -10 a las maniobras físicas
26-30	Impacto Menor, -4 PG/as, -15 a las maniobras físicas
31-35	Impacto Intermedio, -6 PG/as, -15 a las maniobras físicas
36-40	Impacto Intermedio, -6 PG/as, -20 a las maniobras físicas
41-45	Impacto Intermedio, -6 PG/as, -20 a las maniobras físicas
46-50	Impacto Grave, -8 PG/as, -25 a las maniobras físicas
51-55	Impacto Grave, -8 PG/as, -25 a las maniobras físicas
56-60	Impacto Grave, -10 PG/as, -30 a las maniobras físicas
61-65	Impacto Crítico, -10 PG/as, -30 a las maniobras físicas
66-70	Impacto Crítico, -12 PG/as, -35 a las maniobras físicas
71-75	Impacto Crítico, -12 PG/as, -35 a las maniobras físicas

Crónicas de Rhum d100

76-80	Impacto Letal, -14 PG/as, -40 a las maniobras físicas
81-85	Impacto Letal, -14 PG/as, -40 a las maniobras físicas
86-90	Impacto Letal, -16 PG/as, -45 a las maniobras físicas
91-95	Impacto Mortal, -16 PG/as, -45 a las maniobras físicas
96-00	Impacto Mortal, -18 PG/as, -50 a las maniobras físicas, muerte

CRÍTICOS DE QUEMADURAS

Resultado d100	Efectos
0-5	Ninguna Combustión
5-10	Ninguna Combustión
11-15	Quemaduras Leves, -5 a las maniobras físicas, 5% de prender
16-20	Quemaduras Leves, -5 a las maniobras físicas, 5% de prender
21-25	Quemaduras Menores, -10 a las maniobras físicas, 10% de prender
26-30	Quemaduras Menores, -10 a las maniobras físicas, 10% de prender
31-35	Quemaduras Intermedias, -15 a las maniobras físicas, -5 puntos de CB's físicas
36-40	Quemaduras Intermedias, -15 a las maniobras físicas, -5 puntos de CB's físicas
41-45	Quemaduras Mayores, -20 a las maniobras físicas, -10 puntos de CB's físicas
46-50	Quemaduras Mayores, -20 a las maniobras físicas, -10 puntos de CB's físicas
51-55	Quemaduras Graves, -25 a las maniobras físicas, -15 puntos de CB's físicas
56-60	Quemaduras Graves, -25 a las maniobras físicas, -20 puntos de CB's físicas
61-65	Quemaduras Letales, -30 a las maniobras físicas, -20 puntos de CB's físicas
66-70	Quemaduras Letales, -30 a las maniobras físicas, -25 puntos de CB's físicas

Crónicas de Rhum d100

71-75	Quemaduras Mortales, -35 a las maniobras físicas, -25 puntos de CB's físicas
76-80	Quemaduras Mortales, -35 a las maniobras físicas, -30 puntos de CB's físicas
81-85	Quemaduras Totales, -40 a las maniobras físicas, -30 puntos de CB's físicas
86-90	Quemaduras Totales, -40 a las maniobras físicas, -35 puntos de CB's físicas
91-95	Combustión Espontánea, muerte en 10 asaltos
96-00	El objetivo es un montón de cenizas humeantes

CRÍTICOS DE CONGELACIÓN

Resultado d100	Efectos
0-5	Leves Temblores
6-10	Leves Temblores, -5 a las maniobras físicas
11-15	Aturdimiento de 1 asalto, -5 a las maniobras físicas
16-20	Aturdimiento de 2 asaltos, -10 a las maniobras físicas
21-25	Aturdimiento de 2 asaltos, -10 a las maniobras físicas
26-30	Aturdimiento de 3 asaltos, -15 a las maniobras físicas
31-35	Aturdimiento de 3 asaltos, -15 a las maniobras físicas
36-40	Aturdimiento de 4 asaltos, -20 a las maniobras físicas
41-45	Aturdimiento de 4 asaltos, -20 a las maniobras físicas
46-50	Aturdimiento de 5 asaltos, -25 a las maniobras físicas
51-55	Aturdimiento de 5 asaltos, -25 a las maniobras físicas, -5 puntos de CB's físicas
56-60	Aturdimiento de 6 asaltos, -30 a las maniobras físicas, -5 puntos de CB's físicas
61-65	Aturdimiento de 6 asaltos, -30 a las

Crónicas de Rhum d100

	maniobras físicas, -10 puntos de CB's físicas
66-70	Aturdimiento de 7 asaltos, -35 a las maniobras físicas, -10 puntos de CB's físicas
71-75	Aturdimiento de 7 asaltos, -35 a las maniobras físicas, -15 puntos de CB's físicas o psíquicas
76-80	Aturdimiento de 8 asaltos, -40 a las maniobras físicas, -15 puntos de CB's físicas o mentales
81-85	Aturdimiento de 8 asaltos, -40 a las maniobras físicas, -20 puntos de CB's físicas o mentales
86-90	Aturdimiento de 9 asaltos, -45 a las maniobras físicas, -20 puntos de CB's físicas o mentales
91-95	Congelación Traumática, muerte en 10 asaltos
96-00	El objetivo es ahora un bloque de hielo

CRÍTICOS DE ELECTRO

resultado d100	Efectos
0-5	Leves Convulsiones
6-10	Leves Convulsiones, -5 a las maniobras físicas
11-15	Aturdimiento 1 asalto, -5 a las maniobras físicas
16-20	Aturdimiento 1 asalto, -10 a las maniobras físicas
21-25	Aturdimiento 2 asaltos, -10 a las maniobras físicas
26-30	Aturdimiento 2 asaltos, -15 a las maniobras físicas
31-35	Aturdimiento 3 asaltos, -15 a las maniobras físicas
36-40	Aturdimiento 3 asaltos, -20 a las maniobras físicas, -5 puntos de CB's psíquicas
41-45	Aturdimiento 4 asaltos, -20 a las maniobras físicas, -5 puntos de CB's psíquicas
46-50	Aturdimiento 4 asaltos, -25 a las maniobras físicas, -20 puntos de CB's

Crónicas de Rhum d100

	psíquicas
51-55	Aturdimiento 5 asaltos, -25 a las maniobras físicas, -20 puntos de CB's psíquicas
56-60	Aturdimiento 5 asaltos, -30 a las maniobras físicas, -15 puntos de CB's psíquicas
61-65	Aturdimiento 6 asaltos, -30 a las maniobras físicas, -15 puntos de CB's
66-70	Aturdimiento 6 asaltos, -35 a las maniobras físicas, -20 puntos de CB's
71-75	Aturdimiento 7 asaltos, -35 a las maniobras físicas, -20 puntos de CB's
76-80	Aturdimiento 7 asaltos, -40 a las maniobras físicas, -25 puntos de CB's
81-85	Aturdimiento 8 asaltos, -40 a las maniobras físicas, -25 puntos de CB's
86-90	Aturdimiento 8 asaltos, -45 a las maniobras físicas, -30 puntos de CB's
91-95	Electroshock masivo, muerte en 10 asaltos
96-00	El objetivo entra en combustión y queda reducido a cenizas

CRÍTICOS PARA CRIATURAS GRANDES

Resultado d100	Efectos
0-5	-
6-10	-
11-15	-
16-20	-
21-25	-
26-30	-5 a las maniobras físicas
31-35	-5 a las maniobras físicas
36-40	-10 a las maniobras físicas
41-45	-10 a las maniobras físicas
46-50	-15 a las maniobras físicas
51-55	-15 a las maniobras físicas
56-60	-20 a las maniobras físicas
61-65	-20 a las maniobras físicas, aturdimiento de 1 asalto
66-70	-25 a las maniobras físicas, aturdimiento de 1 asalto
71-75	-25 a las maniobras físicas, aturdimiento

Crónicas de Rhum d100

	de 2 asaltos
76-80	-30 a las maniobras físicas, aturdimiento de 2 asaltos
81-85	-30 a las maniobras físicas, aturdimiento de 3 asaltos
86-90	-35 a las maniobras físicas, aturdimiento de 3 asaltos
91-95	-35 a las maniobras físicas, aturdimiento de 4 asaltos
96-00	-40 a las maniobras físicas, aturdimiento de 4 asaltos

CRÍTICOS PARA CRIATURAS ENORMES

Resultado d100	Efectos
0-5	-
6-10	-
11-15	-
16-20	-
21-25	-
26-30	-
31-35	-
36-40	-
41-45	-
46-50	-5 a las maniobras físicas
51-55	-5 a las maniobras físicas, aturdimiento 1 asalto
56-60	-10 a las maniobras físicas, aturdimiento 1 asalto
61-65	-10 a las maniobras físicas, aturdimiento 2 asaltos
66-70	-15 a las maniobras físicas, aturdimiento 2 asaltos
71-75	-15 a las maniobras físicas, aturdimiento 3 asaltos
76-80	-20 a las maniobras físicas, aturdimiento 3 asaltos
81-85	-20 a las maniobras físicas, aturdimiento 4 asaltos
86-90	-25 a las maniobras físicas, aturdimiento 4 asaltos
91-95	-25 a las maniobras físicas, aturdimiento 5 asaltos
96-00	-30 a las maniobras físicas, aturdimiento 5 asaltos

APÉNDICES: DICCIONARIO DE LENGUA OCCIDENTAL

Como complemento enriquecedor de vuestras partidas y el trasfondo que queráis alojar en ellas, os ofrecemos un pequeño diccionario de palabras en **dialecto occidental**, esto es, el Anuih Clásico de los miembros de la raza de los Madies y los Silfos, que, dentro de nuestra ambientación, es la “lengua de las lenguas”, el dialecto imperial y de la Corte de las ciudades estado durante la Primera Edad. Esperamos que os guste, y si queréis usarlo para elaborar algunos pergaminos o fragmentos de textos o narraciones con las que decorar vuestras sesiones de juego, adelante:

Puente: *Ear*

Tiempo: *la-glihm*

Orco: *Kieri Amadie Etcheruih*

Algodón: *Niol Semirioh*

Flauta: *Niale Niale*

Noche: *Kieri-glihm*

Guerra: *Dahkirih*

Tregua: *Ruthemoh*

Los Oscuros, Los Primigenios: *Cuimi Kieri*

Caballo: *Haichimo-palme*

Pasos, Leguas: *Aplio-palme*

Lanza Solar: *Temikoh-Anuh*

Meses: *Eunaéh-glihm*

Días: *Silfo-glihm*

Reinas de Colmena: *Omni Anuih*

Conservador, Conservar: *Shili, Shilié*

Rememorador, Rememorar: *Mentheli, Menthelié*

Constructor, Construir: *Achemih, Achemiéh*

Iluminado, Iluminar: *Aukhi, Aukhiliéh*

Organizador, Organizar: *lethemoh, lethemoih*

Heredero, Heredar: *lethomeih, lethomeihé*

Espíritu, Espiritual: *Euthemoih, Euthemoihé*

Ser, Vivir: *Eukhamoih, Eukhamoihé*

Relojero, Mecanismo: *Eunioalehi, Eunioalé*

Volador, Volar: *Eubimioheih, Eubimioheilé*

Sirviente, Servir: *Anuiolehi, Anuiolehié*

Congelado, Helar: *Assaioh, Assaiohé*

Líquido, Derretir: *loanehi, loanehilé*

Evaporado, Evaporar: *Euanabé, Euanabéile*

Etérico, Éter: *Silfih Anuih, Silfo Palme*

Vegetal, Crecer: *Nioli, Nioliéh*

Música, Tocar un Instrumento: *Niale, Nialeihé*

Ritmo, Tocar Tambor: *Eunaéh, Eunaéhi*

Blanco, Puro: *loan*

Danza, Bailar: *Apliaé, Apliaéile*

Luna, Satélite: *Onuh*

Amarillo: *Elomeh*

Rojo: *Asialemeh*

Gris: *Ouionabéh*

Amigo de los Silfos: *Madi Silfih Anuih*

Buey: *Akhabi*

